ついにニンテンドー3DS発売! 特集&付録でハード&ソフトのすべてを網羅する!!

デンゲキニンテンドーDS 4月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年2月26日発行・発売 第11巻第8号 通巻183号

電撃ゲームス MONTHLY

定価650YEN
Vol.18

特集 発売日だからわかる ニンテンドー3DS

さまざまな視点でニンテンドー3DSの立体映像の魅力を解説! さらに任天堂開発者に素朴な疑問を直撃インタビュー!!



王道歴史メーカーだからこそできる
新しい「三国志」のカタチ
『真・三國無双6』のCG&イラストとともに、シリーズ&最新作の魅力を掘り下げる

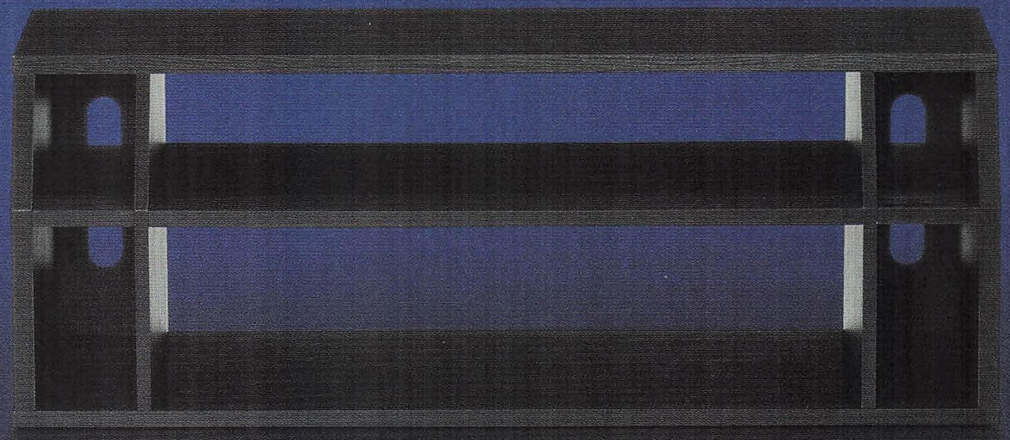
『龍が如く OF THE END』が目指したもの
開発チーム&浅木美涼役・栗山千明に聞く『龍が如く』の新境地

Pickup Interview
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション

3月の全ゲームをプレビュー&レビュー!
攻略『モンスターハンターポータブル 3rd』『ラストストーリー』『キャサリン』ほか
レゲーの花道 第4回『源平討魔伝』
エンタメPUSH「電撃ゲームスは世界ほやエキスポ in 石巻を応援します!」
「水曜どうでしょう」ディレクター藤やん・うれしーの悩むだけ損!
巻末グラビア ぱすぽ☆

別冊付録
ニンテンドー3DS オールソフトガイド&クリエイターズボイス
今遊べる同時発売タイトルを中心に、
プレイインプレッションと作り手の声から3DSの魅力に迫る!

B series



空間を開放的に
オープンタイプ・スラントデザイン





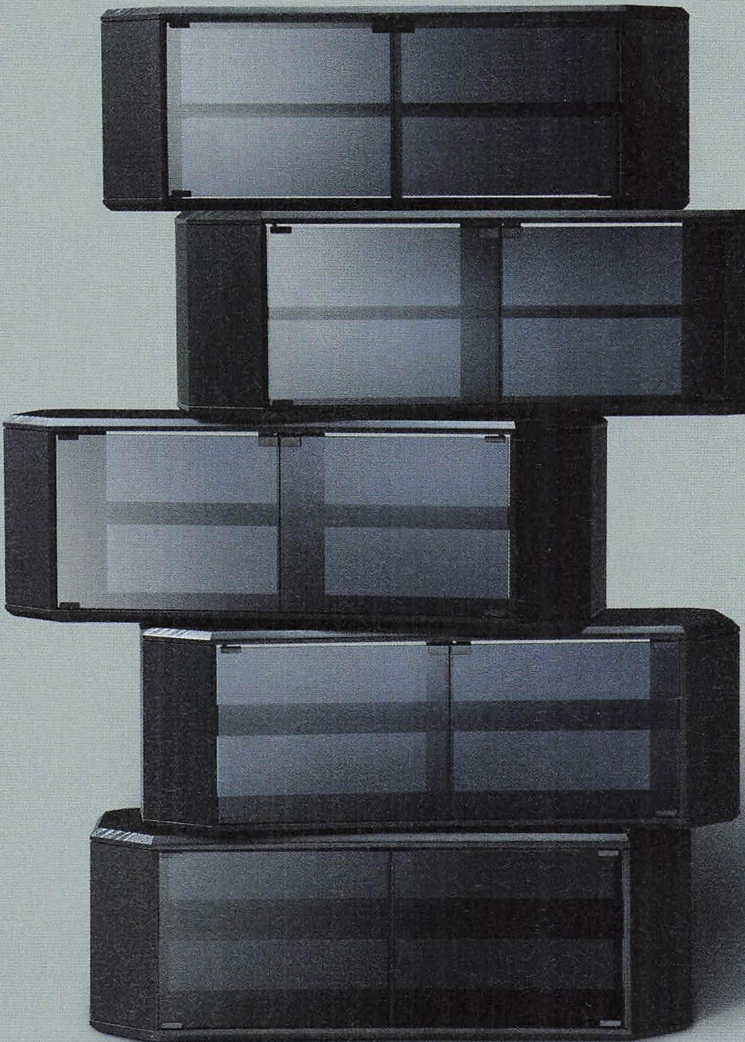
SRYTKB10BK ブラック



SRYTKB10WN ウォルナット

- 天板から傾斜をつけたスラントフォルム
- 中央収納は機器の配線や放熱を考慮した吹き抜け仕様
- 左右収納はゲーム機も収められる縦型収納
- 和室・洋室に調和する、落ち着きのある木目調２色展開

A
series





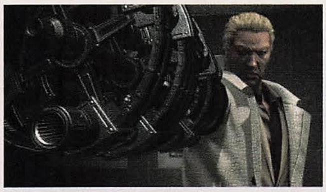
シャープな多角形フォルム
テーパーカットエッヂデザイン



SRYTKA12BK

●テーパー加工を施した多角形フォルム　●配線処理が容易な背面吹き抜け仕様　●収納は中央のガラス扉部と左右にも扉付き縦型収納を設置　●美しい外観を損なわないスマートキャスター採用


NINTENDO 3DS
TOM CLANCY'S
スプリンターセル3D
このステルスアクションは
3D技術を待っていた!
「伝説のスプリンターセル」サム・フィッシャーは、誘拐されたエンジニア、モルゲンホルトの救出と、機密情報の回収または抹消のため、
とある海岸沿いのゲリラ基地へと向かっていた。誘拐したゲリラグループ「人民の声」のリーダーは、
情報戦による革命を画策しており、この事件がやがて大きな陰謀へと繋がっていくのだった……。
潜入せよ!
闇に乗じて敵を排除するか、闇に紛れて敵をやり過ごすか、
闇の中で敵を拘束して尋問するか・・・・全てはあなた次第!
CERO D 17才以上対象
3.17 ON SALE
© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。www.ubisoft.co.jp/
UBISOFT







GAME Side



COVER ニンテンドー3DS


PSP
PlayStation®Portable
5pb.
The five powered and Games.
nitro+
nao×いとうかなこ×ファンタズム
CHAOS;HEAD
妄想爆裂ADV らぶChu☆Chu!
主題歌シングル
PSP版® CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!主題歌シングル!
nao/いとうかなこ/ファンタズム(cv:榊原ゆい)
2011年1月26日発売予定
価格:1,680円(税込)
2次元女子とチュッ★
3次元女子とチュッ★
CHAOS;HEAD
妄想爆裂ADV らぶChu☆Chu!
CERO C 15才以上対象
http://lovechuchu.net/psp/
2011年1月27日(木)発売
初回限定版:7,140円(税込)/通常版:5,040円(税込)
©2008-2011 5pb./Nitroplus/RED FLAGSHIP
"PS"、"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

CONTENTS 2 Entertainment Side



GAME INDEX

こんな感じです！

ゲームの電撃 DENGEKI GAME FESTIVAL 感謝祭 2011

B1F 地下フロアは“PlayStation×電撃”！ PlayStation Wonderlandでがっつり遊ぼう

地下フロアはPlayStation一色！ 発売直前直後の話題作から『モンスターハンターポータブル 3rd』まで、ここだけに1日いてもきっと飽きません。PS Moveや3D立体視対応タイトルも試せます！

■PSP
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
ダンボール戦記
パタポン3
プロ野球スピリッツ 2011

■PS MOVE
KILLZONE 3
SOCOM4 U.S. NAVY SEALs
つみきBLOQ
スポーツチャンピオン
ガチンコヒーローズ

■PlayStation3
モーターストーム3
KILLZONE 3
侍道4
真・三國無双6
龍が如く OF THE END
SOCOM4 U.S. NAVY SEALs
プロ野球スピリッツ 2011

■PS3 3D
KILLZONE 3
SOCOM4 U.S. NAVY SEALs
モーターストーム3

『MHP 3rd』みんなで遊べば楽しい！

『モンスターハンターポータブル 3rd』、まだまだ遊んでますよね？ イベントではみんなで遊べる企画を2つ用意しています！ 詳しくは右を参照してください。PSPと『MHP 3rd』を持って集まろう！



アドホック・パーティーで電撃スタッフと遊ぼう

アドホック・パーティーを使って電撃のスタッフと『MHP3rd』を遊ぼう。一緒に指定のクエストを回って好成績の人にはプレゼントも！

リアル集会所で狩友と出会う！

上記の企画の合間にも、リアル集会所で通信プレイを楽しむことができます。ここで狩友ができちゃうなんてことも!? なお、会場では電源ケーブルはご用意しておりません。ご注意ください。

電撃ゲームスがオススメする「電撃感謝祭2011」の遊び方

ステージイベントやゲームの試遊などいろいろなお楽しみがありますが、電撃の各雑誌編集部員が登場するブースなんかもあったりします。電撃ゲームス編集部からは、「電撃の旅団ミニステージ」に編集長のおしょうが登場！ いつものイベントと同じように、まったりほっこりトークが展開されます!? また、ゲームメーカーのブースでもオリジナルグッズの販売を行ったりします。お見逃し・買い逃しのないようにね！

『ブレイブルー』グッズ！

▶アームシステムワークスのブースでは、右のポーチなどグッズを4種類販売！



おしょうも登場！



◀電撃の旅団ミニステージには、電撃ゲームス編集長のおしょうも登場！

公式サイト http://gamefes.dengeki.com/

あっという間にあと約1週間後に迫った「ゲームの電撃 感謝祭 2011」。直前の今回は、ほぼほぼ決まってきたイベントの全容を公開しちゃいます。なお会場マップは公式サイトで確認できますので、気になる人はそちらもチェックしてください！

開催まであとわずか！ 3月6日は秋葉原へ！

開催概要

名称：『ゲームの電撃 感謝祭 2011』
主催：株式会社アスキー・メディアワークス
開催日：2011年3月6日（日）
時間：10：00～17：00（予定）
会場：ベルサール秋葉原 1階および地下1階（千代田区外神田3-12-8 住友不動産秋葉原ビル）
入場料：無料

・徹夜待ちは一切お断り致します。
・近隣の店舗および住居・建物等に迷惑のかかる行為は固くお断り致します。
・大変混雑が予想されますので、スタッフの指示に従ってお並びいただく場合がございます。
・ステージ内容、販売商品等は予告なく変更する場合があります。

※会場での通信プレイ時には、PSPのアドホックモードのチャンネルを変更していただきます。また指定の場所以外での通信プレイは禁止です。

「ゲームの電撃感謝祭2011」の各フロア は

1F 試遊スペースと物販、メインステージはこちら

1Fにはメインステージと物販、ゲームが遊べる試遊スペースと、メーカー各社のブースなどが並びます。“ゲームの電撃”がお贈りするということで、そこかしこでゲームだらけ。どこから遊んでもかまいません！　物販では会場でしか手に入らないオリジナルグッズもたくさん用意していますので、期待してください！　ステージ観覧の事前応募は終了していますが、立ち見も可能です。ただし、どのイベントも混雑が予想されますのでご了承ください。スタッフの指示に従って、楽しく観覧してくださいね。

編集部ブースも

電撃のゲーム誌各誌が編集部ならではの企画を展開する、編集部ブースなんてものもあります。電撃の旅団のミニステージや、オトモアイルーの配信なんかも！　すべてのブースを回って楽しんでいってください。編集部一同、お待ちしております！



※写真はベルサール秋葉原で行われた別のイベントのものです。

Goods オリジナルグッズ販売も充実！

電撃＆ゲームのオリジナルグッズも多数販売します。今回紹介した以外にもさまざまな商品を用意して、みなさんをお待ちしています。なお、商品の数には限りがありますので、購入はお早めに！



『キャサリン』添い寝シーツ
￥9,800(税込)



「放課後プレイ」タペストリー
￥3,800(税込)





『一撃殺虫!! ホイホイさん LEGACY』
ホイホイさんMiniプラスチックモデル
￥3,500(税込)

Stage 話題沸騰のイベントステージです

1Fステージでは、終日さまざまなイベントが行われます！　なお、各ステージは混雑が予想されますので、開催概要の注意書きを読んでおいてくださいね。また『MHP 3rd』クリエイタースペシャルトークは事前応募はありません。イベント開始の10分前から自由にご着席可能です。

『モンスターハンターポータブル 3rd』スペシャルトーク



【時間】13：30〜14：10
【出演】
辻本良三（プロデューサー）／
一瀬泰範（ディレクター）
販売本数400万本を突破した『モンスターハンターポータブル 3rd』の開発者によるトークショー。



TVアニメ「アスタロッテのおもちゃ！」キャストトーク＆主題歌ライブ
【時間】11：30〜12：10
【出演】釘宮理恵／佐藤利奈／生天目仁美／愛美／azusa
今春放送開始のTVアニメ「アスタロッテのおもちゃ！」のトーク&ライブイベント。アニメの魅力をご紹介!!

『アイドルマスター2』＋「ぷちます！」すぺしゃるすてーじですよっ！ in秋葉原
【時間12：30〜13：10
【出演】中村繪里子／平田宏美／原由実／若林直美
『アイドルマスター2』＆「ぷちます！」たっぷりのトークイベント。もちろんお楽しみのミニライブもありますよっ！

「世界の果てで愛ましょう」イメージソング作っちゃいました！トーク＆ミニライブ with MOSAIC.WAV
【時間14：30〜15：10
【出演】MOSAIC.WAV
電撃マ王連載「世界の果てで愛ましょう」のイメージソングを担当する人気音楽ユニット「MOSAIC.WAV」によるライブ。

『薄桜鬼』キャストトークイベント presented by 電撃Girl'sStyle
【出演決定キャスト】吉野裕行／津田健次郎／大川透
【時間】15：30〜16：10
みんな大好き『薄桜鬼』のキャストトークショー。隊士vs.鬼の男の戦いが再現される！　来場者プレゼントが当たる企画もあり

引換券を会場に持ってくれば特製グッズももらえる！

イベント当日にこの引換券を交換所に持っていけば、特製グッズがもらえちゃう！　左で紹介するグッズならどれでも交換OK。引換券1枚につき1つ交換可能なので、複数用意すればそれだけゲットできます。なお、引換券が付いた雑誌を持ってきてもOKです。



電撃ゲームス
オリジナルストラップ



電撃PlayStation
ポリタンシール型モバイルクリーナー



電撃ARCADEゲーム
ストレージボックス



デンゲキニンテンドーDS
イナズマイレブンシール



キャラぱふぇ
キャラぱふぇシール
(あわわちゃん&ねこねこベーカリー&あくにゃん)



電撃Girl'sStyle
クリアファイルバッグとポストカード



電撃マ王
「ぷちます！」はるかさん増殖大作戦うちわ

引換券が付いている号

- 「電撃Girl'sStyle」3月号（2月10日発売）
- 「デンゲキニンテンドーDS」4月号（2月21日発売）
- 「電撃PlayStation」Vol.490（2月24日発売）
- 「電撃ARCADEゲーム」Vol.23（2月25日発売）
- 「電撃ゲームス」Vol.18（2月26日発売）
- 「電撃マ王」4月号（2月26日発売

✂キリトリ

電撃のゲームメディア7誌＋1連動イベント！



引換券

3月6日（日）
ベルサール秋葉原
こちらの引換券1枚につき、特製グッズ1点をプレゼント

※コピー不可
※当日限り有効

電撃ゲームス

※イベントに関するお問い合わせは　gamefes-support@ml.asciimw.jp　までご連絡ください。

クリエイターのDEEP（ディープ）な履歴書

さまざまな作品を生み出すクエリエイターたちが、
自らも１人のファンとして愛するものがある。
それに触れることで、何を感じてきたのか。そして、
それが自らのクリエイティブにどう生かされているのか。
クリエイターが愛したものを綴る、DEEPな履歴書。

今回のクリエイター

株式会社グラスホッパー・マニファクチュア
CEO
ゲームデザイナー

須田剛一氏



1968年生まれ、長野県長野市出身。『killer7』『ノーモア★ヒーローズ』などパンクな作品を作り続ける。

作品作りの原点にして原動力 受け手にも与えたい〝初期衝動〟

やはり自分が愛するものを語るのに時間の際限はない。前回に引き続き須田氏も2度目の登場。今回はもの作りをするうえで最も衝撃を受けた映画作品「エル・トポ」とゲームの未来について語ってもらった。

「エル・トポ」から受けた衝撃と教訓

――前回に続いて今回は、昨年上映イベントで自らトークも行った「エル・トポ」についてお聞きします。ズバリ、この映画の魅力はなんでしょうか？

須田　20代前半にビデオで初めて観たのですが、なんというんでしょうか……表現の果てにあるものとして受け止めましたね。それまで観てきたすべての映画を根底から覆すようなものというか。僕は〝初期衝動〟って呼んでいるんですが、そういう表現の衝撃みたいなものが「エル・トポ」にはすべて詰まっていました。あの作品で一番記憶にあるのは、主人公のエル・トポの、殺し屋として強い相手に勝つためにはどんな手段もいとわないという、覚悟みたいなものですね。殺し合う人間たちにとって負けること＝死なので、勝つための卑劣さというか、生きる教訓みたいなものを学んだ気がします。まあ実際はそんなに卑劣に生きてはいけないですけれど（笑）。それをもっと現実的なものとして突きつけられたというか、死線の横に生きる男たちの研ぎ澄まされた感覚みたいなものは、この作品からすごく受け取りましたね。

――『ノーモア★ヒーローズ』に出てくる強烈な個性を持った敵役にも、そういった部分を感じます。

須田　まさにそうですね。具体的な影響でいうと、ホリー・サマーズというキャラの落とし穴攻撃はまさに「エル・トポ」へのオマージュです。落とし穴で相手を殺すという方法には「そんな馬鹿なっ！」とビックリしましたからね。ドリフのコントを思い出しました（笑）。

――当時は、映画そのものをかなり観ていた時期なんですか？

須田　東京に出てきてからは、田舎ではなかなか観られないカルト映画やニューシネマ系をむさぼりました。ちょうどデレク・ジャーマンやジム・ジャームッシュのほか、邦画だと「狂い咲きサンダーロード」の石井聰亙監督など、〝初期衝動〟の塊のような監督の映画にのめり込んでいましたね。

――映画や音楽とゲーム、先に興味を持ったものはどれですか？

須田　ゲームも映画も音楽もプロレスも境界線はなくて、全部同一線上です。おもしろいものに強く惹かれたので、ジャンルは関係ないです。

――そういった好きなジャンルの蓄積で培ったものを生かすために入ったのがゲーム業界だったんですか？

須田　いえ、そもそもこの業界に入れるなんて思っていませんでした。ゲームは白衣を着たコンピュータ博士が、壁のスーパーコンピューターをいじって作っていると本気で思っていたくらいですから。なので、志すなんていうのはまったく考えられないくらい敷居の高い世界でした。その意識が変わったのが、グラフィックデザインの仕事でセガの開発現場に入れてもらった時ですね。自分と同年代の人たちが、私服でCDを聞きながら働いていたんですよ。「あれ……白衣を着ていない！　おかしい!!」って（笑）。その瞬間に「この世界に入りたいっ！」と思いました。

――その後ヒューマンを経て、グラスホッパーを立ち上げたきっかけというのは？

須田　一番の理由は、ヒューマンではオリジナルの作品が作れなかったからです。『ファイプロ』を2本と『シンドローム』シリーズを作るなかで、自分のオリジナルのタイトルを作りたいと思い、いろいろな企画を考えたんですが……。当時の僕の評価はプロレスの人という位置づけだったので、「プロレスの人はプロレスゲームを作って会社を支えてくれ」という考えだったんです。

――確かに当時はどこの家に行っても『ファイプロ』がありましたからね。

須田　そんな時代でしたよね。でも

須田氏お気に入りの映画

「エル・トポ」

1970年にメキシコで制作、日本では1987年に初公開された伝説的なカルト映画。写真はオープニングシーンより。ほかのシーンはどれも衝撃的すぎで、誌面には掲載できません。



須田剛一氏の心を揺らす作品

ジャンルを問わず、おもしろいエンターテイメントであれば、あらゆるものに惹きつけられるという須田氏。そんな須田氏の心を揺さぶった作品を紹介する。インタビュー中の言葉とあわせてチェックして欲しい。　（価格はすべて税込）

エル・トポ

アレハンドロ・ホドロフスキー監督の代表作にして伝説的なカルト映画。ホドロフスキーは主演、脚本、音楽、美術も担当。ガンマンであるエル・トポの旅と戦い、苦悩と祈りが、あまりにも衝撃的な映像とエピソードで描かれる。アメリカでは当初、ニューヨークのミニシアター・エルジン劇場の深夜上映でのみ公開されたが、口コミで熱狂的なファンを生むに至った。「もしフェリーニが西部劇を、黒澤明がキリスト映画を撮ったら、こうなっただろう」という批評や、アンディ・ウォーホル、ジョン・レノン、寺山修司といった著名

「すべての映画を根底から覆す、表現の果てにある作品です」

須田剛一氏の履歴書

1968年1月2日生。長野県出身。B型。
a.k.a. SUDA 51
【経歴】
■幼少期〜少年期：特撮に没頭し、ウルトラマンの怪獣の名前をすべて暗記する（現在に至るまでにすべてを忘れた）。また、プロレス、アニメにも没入。プロレス技やアニメ作画の芸術性に惹かれる。
■青年期：UKのニューロマンティックに初期衝動を受け、JAPAN、DURAN DURANに心酔。髪型はデヴィット・シルヴィアンとニック・ローズをキメる。そして最愛のバンド、The Smithsに熱狂する。
■社会人：映画やアートに首を突っ込む。ネオ・ヌーベルバーグ三人衆、デレク・ジャーマン、ジム・ジャームッシュなどを好む。

須田剛一氏が手掛けた作品

“ビデオゲームバンド”GhMの2011年は、Xbox 360、PS3の両HD機に初挑戦。サイコロジカル・アクション・スリラー『Shadows of the DAMNED』や、初のKinect専用タイトルとなる『codename D（仮）』などの新規プロジェクトを鋭意準備中！

Shadows of the DAMNED（シャドウ オブ ザ ダムド）

新たなダークヒーロー、デーモンハンターのガルシアは、連れ去られた恋人を救うため地獄へと向かう――。須田氏がディレクションを、tangoの三上真司氏がプロデューサーを、GhMの山岡晃氏がサウンドを担当する。エレクトロニック・アーツより、2011年夏にPS3とXbox 360で発売予定。





あれ以上作るとプロレスが嫌いになる、強引にでもなんとか離れたいという気持ちもありました。それに1人の職業監督や作家として「自分の作品」だと胸を張れるものを早い段階で1本作りたいと思っていました。それがヒューマンでできないのなら外に出てやるべきだと思い、グラスホッパーを立ち上げたんです。

――『トワイライトシンドローム』という、物語性の強い作品を手掛けたのもきっかけになったのでしょうか。

須田　そうですね。それに『ファイプロ』のストーリーモードでも、シナリオを書いて世界を構築して、そこにゲームデザインを組み込んでいくことが、自分でもある程度できるのがわかったという理由もあります。

――物語を創る時は悩むタイプですか？　直感で決めるタイプですか？

須田　作品によって違いますが、大きな筋書きみたいなものは最初に荒く書いておくことが多いです。それをベースに書いていくのですが、今日書いたものと明日書いたものではやっぱり物語の内容が変わるんですよ。その日その瞬間のコンディションの違いもあるし、その日までの過去すべての影響が入って話が組み上がるので、次の日になると1日ぶんの影響が入ってまた変わる。書いている時間が漂っているなかで話が構築されていくので、悩むというか不思議な感じがしますね。

――やはり物語を作る時には、それまでに触れた映画や本などの蓄積が影響してくるのでしょうか？

須田　そういう影響を受けたものが自分の体の中を通って、血になって出てくる感じがしますね。出てこないものはどこかで分散して、濃いものだけが残る。「エル・トポ」などはほとんどの要素が濃いので、血中濃度としては相当高いと思いますね。

ゲームと須田氏の未来について

――今後はどんな方向性で作品を作っていきたいですか？

須田　まずはこのグラスホッパーという会社から、若いクリエイターの作品をどんどん発表していきたいと思います。そのための環境作りや組織作りをしている最中ですね。もちろん自分自身で作りたいものもたくさんあります。ハイバジェット（高額予算）やミドルバジェットのものはもちろん、数百円で販売するゲームアプリを作るチャレンジもしてみたいです。

去年登場した『レッド・デッド・リデンプション』はすごいエポックメイキングだと思うんです。自分たちの初期衝動を信じて、大きなバジェットをかけて作り続ける。その結果アメリカだけではなく、西部劇を見て育ったヨーロッパの人たちにも受け入れられて世界中で成功できた。テイクツーを納得させて完成させたロックスターの勝ちですし、この結果が多くの開発者にいい影響を与えると思いますよ。ジョン・マーストンになりきって、美しい月を見ながら夜のメキシコを歩いていると、魂の一部が本当にメキシコにいる気分になるんですよね。あれはもう映画の世界を超えたと思います。ああいうゲームがもっと出てくるでしょうし、自分でもあれ以上のゲームを作りたいと思います。

――総合芸術として、ゲームが映画を超える日がすぐそこまで来ているともいえますね。

須田　ゲームは格闘技でいえばUFCと同じで、なんでもありですから。これからはビデオゲームが本当の意味での総合芸術になると思います。

――作り込みや予算の幅という面では、どうなっていくのでしょうか？

須田　インディーズの可能性は、配信ゲームにあると思います。『LIMBO』のようにハイバジェットでなくても、しっかりと収益が取れるビジネスとしての構造が見えてきました。あの成功により、『LIMBO』のチームが高いバジェットで別のゲームの契約をしたという話も聞きます。「スパイダーマン」のサム・ライミや「ダークナイト」のクリストファー・ノーランのように、インディーズムービー出身の監督が長編を撮るようになった映画の世界と同じで、ビデオゲームの世界もそうなっていく気がします。プラットフォームが広くなった分、可能性も無限に広がってきたと思いますね。

――最後にまた「エル・トポ」に戻りますが、須田さんにとってこの映画は、一言で表すとなんでしょう？

須田　やっぱり〝初期衝動〟ですね。自分が物を作るのに最も大事なものだし、作品を遊んでもらった人たちに何か衝撃をもたらすものでないといけないと思います。「エル・トポ」を初めて観た時の衝撃は、今でも薄れていないんですよ。それは人を惹きつける強烈な磁力みたいなもので、僕がビデオゲームに憧れたのも、それが薄暗いゲームセンターの中で魅惑的な光を発していたからなんです。闇の中で光に集まる虫といいますか、魅力的なゲームが発している強烈な何かに吸い込まれていくような感じです。それが一言で言うと〝初期衝動〟なのかなという気がしています。

人を虜にしたことなどは有名。昨年はデジタルリマスター版が公開され、3月4日にはDVDも発売予定。同時に発売される「アレハンドロ・ホドロフスキーDVD−BOX」には「エル・トポ」以上の怪作といわれる「ホーリー・マウンテン」もデジタルリマスターで収録されている。
「エル・トポ HDリマスター版」
■ハピネット　■¥3，990（税込）　■3月4日発売

LIMBO

2006年に設立されたデンマークのインディペンデントゲームスタジオ「PLAYDEAD」の開発によるアクションアドベンチャー。モノトーンの幻想的な世界を舞台に、アクションとジャンプだけのシンプルな操作でトラップを乗り越え進んでいく。2D横スクロールの世界には数々の物理現象の仕組みが持ち込まれており、オブジェクトを使ってトラップを乗り越えていく方法を考えていく。主人公を待ち受ける、落下死、溺死、圧死、轢死、感電死などの死のトラップは必見！ Xbox LIVEアーケードで配信中。
『LIMBO』
■マイクロソフト　■1200マイクロソフトポイント

レッド・デッド・リデンプション

ロックスター・ゲームス制作。西部開拓時代を舞台にした、オープンワールドのアクションアドベンチャー。無法者ジョン・マーストンとなり、1911年のテキサス州とメキシコを舞台に、さまざまなミッションをクリアしながらある目標へと突き進む。原因不明の疫病によってゾンビになってしまった人々との死闘を描くスピンアウト作品『RDR：アンデッド・ナイトメア』も発売中。
『レッド・デッド・リデンプション』
■テイクツー・インタラクティブ・ジャパン
■¥7，340（税込）

編集部チョイス！

2011

03

MARCH

GAME & ENTERTAINMENT CALENDAR

ゲーム＆エンタメカレンダー

3月に発売されるゲーム・エンタメ情報を、編集部が厳選して日付別にピックアップ！　目当てのコンテンツの前後にどんなゲーム・DVD・映画などが発売・公開されるのか、これでチェックしよう！

※各アイテムやチケットなどは、すでに売り切れとなっている場合があります。なおCD、DVD/BD、グッズなどは、写真のものとは予告なく変更になる場合があります。

27 (SUN)
- スポーツ：東京マラソン2011（東京都・東京都庁前）
- イベント：とっとりアニカルまつり零（鳥取県・米子コンベンションセンター　多目的ホール）
- 競馬：中山記念（GⅡ）、阪急杯（GⅢ）

28 (MON)
- ライブ：倉木麻衣（福岡県・福岡国際会議場メインホール）

1 (TUE)
- スポーツ：ドラゴンゲート（東京都・後楽園ホール）
- ライブ：キマグレン（東京都・SHIBUYA-AX）
- ライブ：ORANGE RANGE（山梨県・山梨県立県民文化ホール　大ホール）

2 (WED)
- CD/CD+DVD：やらかいはぁと（アイドリング!!!）
- CD/CD+DVD：ヒロインになろうか！（Berryz工房）
- CD/CD+DVD：Answer（ノースリーブス）
- CD/CD+DVD：卒業までに…（bump.y）
- DVD：ふたりはプリキュア DVD-BOX vol.2[White]
- DVD：戦国 BASARA 弐 其の六
- DVD/BD：侵略！イカ娘③

3 (THU)
- ゲーム：ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー（PSP）
- ゲーム：侍道4（PS3）
- ゲーム：STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説（PSP）
- ゲーム：デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー／レッド（DS）
- ゲーム：スーパーモンキーボール 3D（3DS）

4 (FRI)
- DVD：アレハンドロ・ホドロフスキー DVD-BOX
- DVD：エル・トポ HD リマスター版
- DVD：ホーリー・マウンテン HD リマスター版
- コミック：みなみけ ⑧
- コミック：そんな未来はウソである ①
- コミック：バクマン。　12 巻
- コミック：To Love るーとらぶるー ダークネス　1 巻

5 (SAT)
- 映画：映画ドラえもん　新・のび太と鉄人兵団　～はばたけ 天使たち～
- 映画：ツーリスト
- 映画：わさお
- 映画：ショパン 愛と哀しみの旋律
- 映画、BD、配信：機動戦士ガンダム UC episode 3「ラプラスの亡霊」
- ライブ：NAGASAKI アニソン・ライブ 2011（長崎県・長崎市公会堂）

6 (SUN)
- イベント：ゲームの電撃　感謝祭 2011（東京都・ベルサール秋葉原）
- プロレス：ZERO1（東京都・両国国技館）
- プロレス：新日本プロレス（東京都・後楽園ホール）
- プロレス：全日本プロレス（東京都・後楽園ホール）
- 競馬：弥生賞（GⅡ）

7 (MON)
- プロレス：新日本プロレス（群馬県・太田市新田文化会館エアリスホール）

8 (TUE)
- プロレス：全日本プロレス（千葉県・銚子市体育館）

9 (WED)
- CD/CD+DVD：旅立ちトランスファー（Tomato n' Pine）
- CD/CD+DVD：ミライボウル（ももいろクローバー）
- CD：劇場版マクロスF サヨナラノツバサ netabare album the end of "triangle"（菅野よう子）
- CD/CD+DVD：ラ♪ラ♪ラ♪スイートプリキュア♪／ワンダフル↑パワフル↑ミュージック!!（工藤真由／池田彩）
- CD/CD+DVD:バンザイ Venus(SKE48)
- BD：お兄ちゃんのことなんかぜんぜん好きじゃないんだからねっ!! ①
- DVD-BOX：とある魔術の禁書目録 SET2

10 (THU)
- ゲーム：真・三國無双 6（PS3）
- ゲーム：るろうに剣心―明治剣客浪漫譚― 再閃（PSP）
- ゲーム：三國志Ⅸ with パワーアップキット（PSP）
- ゲーム：FAIRY TAIL PORTABLE GUILD 2（PSP）

11 (FRI)
- DVD/BD：君に届け
- DVD：w-inds. 10th Anniversary 314 [Three Fourteen]
- コミック：君に届け　13 巻

12 (SAT)
- 映画：SP 革命篇
- 映画：塔の上のラプンツェル
- 映画：ランナウェイズ
- 映画：劇場版アニメ 忍たま乱太郎 忍術学園 全員出動！の段
- 映画：ホームカミング
- 映画：台北の朝、僕は恋をする
- 競馬：阪神スプリングジャンプ（GⅡ）、中京記念（GⅢ）

13 (SUN)
- F1：第 1 戦 バーレーン GP
- 競馬：中山牝馬 S（GⅢ）、フィリーズレビュー（GⅡ）
- 格闘技：新日本キックボクシング（東京都・後楽園ホール）
- プロレス：新日本プロレス（静岡県・アクトシティ浜松 展示イベントホール）
- プロレス：全日本プロレス（青森県・青森産業会館）
- プロレス：DDT（大阪府・大阪ミナミ ムーブ・オンアリーナ）

14 (MON)
- DVD：日本テレビ報道が記録した 0 系新幹線
- DVD：エクリプス／トワイライト・サーガ
- プロレス：新日本プロレス（新潟県・燕市体育センター 市民体育館）
- プロレス：ドラゴンゲート（熊本県・熊本市流通情報会館）

15 (TUE)
- プロレス：全日本プロレス（青森県・むつ市民体育館）
- プロレス：ドラゴンゲート（山口県・海峡メッセ下関）

16 (WED)
- CD/CD+DVD/CD+DVD+フォトブック:Spring is here(スフィア)
- CD＋DVD/CD+写真集：週末 Not yet（Not yet）
- CD+DVD：スター誕生！CD & DVD-BOX
- CD：SISTERS（アイドリング!!!）
- DVD/BD/BD-BOX：THE IDOLM@STER 5th ANNIVERSARY The world is all one !!
- DVD/BD：映画ハートキャッチプリキュア！ 花の都でファッションショー…ですか!?

17 (THU)
- ゲーム：龍が如く OF THE END（PS3）
- ゲーム：スプリンターセル 3D（3DS）
- ゲーム：スティールダイバー（3DS）
- コミック：AKB49 ～恋愛禁止条例～②
- コミック：エア・ギア㉛
- コミック：修羅の門 第弐門

18 (FRI)
- 映画：トゥルー・グリット
- コミック：B型H系　9 巻
- コミック：ハチワンダイバー 19巻
- DVD/BD：海月姫 第3巻
- DVD-BOX：アイドルちんちんプレー好プレー続出ちん このBOXでは、中野腐女ちんももクロちんもトマパイちんもグラドルちんも大暴れ!!　史上最高のアイドルガちんコ大戦の全記憶!!

19 (SAT)
- 映画：映画プリキュアオールスターズ DX3　未来に届け！ 世界をつなぐ☆虹色の花
- 映画：漫才ギャング
- 映画：ランウェイ☆ビート
- 映画：ONE PIECE ワンピース 3D 麦わらチェイス
- 映画：トリコ 3D 開幕！グルメアドベンチャー!!
- 競馬：フラワー C（GⅢ）、ファルコン S（GⅢ）

20 (SUN)
- プロレス：ドラゴンゲート（東京都・両国国技館）
- プロレス：新日本プロレス（兵庫県・ベイコム総合体育館）
- 競馬：スプリング S（GⅡ）、阪神大賞典（GⅡ）

21 (MON) 春分の日
- BD/DVD：アイルトン・セナ～音速の彼方へ コレクターズ・エディション
- BD/DVD：天装戦隊ゴセイジャー VS シンケンジャー エピック ON 銀幕
- BD/DVD：仮面ライダー 000（オーズ）VOL.2
- プロレス：全日本プロレス（東京都・両国国技館）
- プロレス：アイスリボン（東京都・後楽園ホール）
- プロレス：ワールド女子プロレス・ディアナ 旗揚げ戦（東京都・ディファ有明）

22 (TUE)
- プロレス：ドラゴンゲート（静岡県・キラメッセぬまづ）

23 (WED)
- BD：伝説巨神イデオン劇場版　Blu-ray
- DVD/BD：OVA「バカとテストと召喚獣 ～祭～」下巻
- BD-BOX：さよなら絶望先生 Blu-ray BOX [期間限定版]
- BD-BOX：アクエリオン完全合体 Blu-ray BOX
- DVD/BD：俺の妹がこんなに可愛いわけがない ④
- DVD/BD：STAR DRIVER スタードライバー 輝きのタクト 3
- DVD/BD：IS〈インフィニット・ストラトス〉第1巻

24 (THU) 電撃ゲームス Vol.19 発売
- ゲーム：ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション（PSP）
- ゲーム：クライシス 2（PS3/Xbox 360）
- ゲーム：GUNDAM THE 3D BATTLE（3DS）
- ゲーム：涼宮ハルヒの追想（PS3/PSP）
- ゲーム：DEAD OR ALIVE Dimensions（3DS）
- ゲーム：イケニエノヨル（Wii）

25 (FRI)
- BD：レッド・オクトーバーを追え！ スペシャル・コレクターズ・エディション
- DVD/BD：これはゾンビですか？第 1 巻
- DVD/BD：そらのおとしもの f（フォルテ）第 4 巻
- DVD/BD：Panty&Stocking with Garterbelt 第 4 巻
- DVD/BD：FORTUNE ARTERIAL 赤い約束 第 4 巻
- 野球：プロ野球開幕
- イベント：第 38 回東京モーターサイクルショー（東京都・東京ビッグサイト）

26 (SAT)
- イベント：アニメ コンテンツ エキスポ（千葉県・幕張メッセ）
- 映画：ザ・ファイター
- 映画：攻殻機動隊 S.A.C. Solid State Society 3D
- 映画：ブレイク ブレイド 第六章 慟哭ノ砦（どうこくのとりで）
- 映画：ジャッカス 3D
- 映画：わたしを離さないで
- 競馬：日経賞（GⅡ）

27 (SUN)
- F1：第 2 戦 オーストラリア GP
- プロレス：スターダム（東京都・新木場 1st RING）
- プロレス：ZERO1（東京都・靖國神社 相撲場）
- プロレス：DDT（東京都・後楽園ホール）
- プロレス：プロレスリング・ノア（東京都・ディファ有明）
- 競馬：高松宮記念（GⅠ）、毎日杯（GⅢ）、マーチ S（GⅢ）

28 (MON)

29 (TUE)
- BD/DVD：ナナとカオル

30 (WED)
- DVD/BD：魔法少女まどか☆マギカ 1
- CD：スペースインベーダー インフィニティジーン エヴォリューショナルセオリー
- CD：らくらく全手動空間
- CD：PSP ソフト「学園ヘタリア Portable」OP&ED マキシシングル
- BD-BOX：エルヴィス・コステロ ウィズ　スペクタクル！ ロック・ライヴ & トーク BD-BOX

31 (THU)
- ゲーム：BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ（3DS/PSP）
- ゲーム：プロ野球 ファミスタ 2011（3DS）
- ゲーム：ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー 2 プロフェッショナル（DS）
- ゲーム：TROY 無双（PS3/Xbox 360）
- ゲーム：CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～（Xbox 360）

1 (FRI)
- 映画：世界侵略：ロサンゼルス決戦
- 映画：婚前特急
- 映画：高校デビュー
- 映画：オーズ・電王・オールライダー レッツゴー仮面ライダー

2 (SAT)
- 映画：SOMEWHERE
- 映画：津軽百年食堂
- 映画：ヨギ&ブーブー わんぱく大作戦

9日 CD/CD+DVD
ラ♪ラ♪ラ♪スイートプリキュア♪／ワンダフル↑パワフル↑ミュージック!!（工藤真由／池田彩）

●通常盤：¥1,260（税込）／CD+DVD盤：¥2,100（税込） ●発売元：マーベラスエンターテイメント／販売元：ソニー・ミュージックディストリビューション



TVアニメ「プリキュア」の新シリーズ「スイートプリキュア♪」の主題歌。CD+DVD盤にはノンテロップムービー集なども収録。

9日 BD
お兄ちゃんのことなんかぜんぜん好きじゃないんだからねっ!! ①

●BD：¥3,150（税込）
●スターチャイルド



兄、妹、幼なじみ、クラス委員が繰り広げる、ノンストップラブコメディ。第1話のほか、映像特典（ノンテロップOP&ED）、封入特典（オリジナルサウンドトラック-Girl's Side-／8Pブックレット）が付いている。なお第1話～第3話を収録したDVD版は4月6日発売。

9日 DVD-BOX
とある魔術の禁書目録 SET2

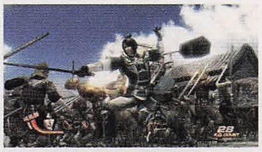
●¥7,140（通常版）／¥10,290（特装版）
●ジェネオン・ユニバーサル



2008年にオンエアされた「とある魔術の禁書目録」が、低価格でリリース。特装版は新規特典（御坂美琴描き下ろしイラストシーツ）付き！

10日 ゲーム
真・三國無双 6

●通常版：¥7,560（税込）／TREASURE BOX：¥16,590（税込） ●PS3
●コーエーテクモゲームス



新勢力「晋」や新キャラクター「司馬師」「司馬昭」らが登場。縦横無尽に駆け抜けろ（記事はP.26）。

11日 DVD/BD
君に届け

●DVD スタンダード・エディション：¥3,675／DVD プレミアム・エディション：¥5,040／Blu-ray：¥6,090（税込） ●VAP



原作コミックやアニメも人気のラブストーリーが実写化。DVDプレミアム・エディションとBlu-rayには、フィルムストラップと西高1年D組学級日誌も封入。

5日 映画
ツーリスト

●ジョニー・デップ、アンジェリーナ・ジョリーほか
●ソニー・ピクチャーズ



傷心を癒すためにイタリアを訪れた旅行者のフランク（ジョニー・デップ）。見知らぬ上流階級の美女・エリーズ（アンジェリーナ・ジョリー）に声をかけられてアバンチュールに酔いしれるも、そのすべては仕組まれた罠だった……。

6日 イベント
ゲームの電撃 感謝祭 2011

●10時～17時 ●東京都・ベルサール秋葉原



電撃のゲーム誌が中心となって行うイベント。『MHP3rd』クリエイタースペシャルトーク、『アイドルマスター2』&『ぷちます！』のトークイベントなど内容盛りだくさん！

9日 CD/CD+DVD
旅立ちトランスファー（Tomato n' Pine）

●通常版：¥1,200（税込）／初回生産限定盤：¥1,500（税込） ●ソニー・ミュージックレコーズ



「Tomato n' Pine」（トマトゥンパイン）はYUI、HINA、WADAの3名によるガールズユニット。そのメジャーデビュー第1弾がついに発売！

9日 CD/CD+DVD
ミライボウル（ももいろクローバー）

●通常版：¥1,200（税込）／初回限定盤：¥1,700（税込） ●キングレコード



初回限定盤には、FLASHアニメ「週末お届け！ももクロ便」をそれぞれ収録。AとBの2種類があり、それぞれ内容が少し異なっている。

9日 CD
劇場版マクロスF ～サヨナラノツバサ～ netabare album the end of "triangle"（菅野よう子）

●¥3,045（税込） ●フライングドッグ



劇場版「劇場版マクロスF ～サヨナラノツバサ～」のアルバム。シェリル・ノームやランカ・リーらがボーカルで参加している。

3日 ゲーム
ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

●UMD版：¥6,090（税込）／DL版：¥4,980（税込）
●PSP ●スクウェア・エニックス



ユウナやライトニングなど『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターが多く登場するA・RPG（記事はP.42）。

3日 ゲーム
侍道 4

●¥7,770（税込） ●PS3 ●スパイク



自分だけの侍ライフを満喫しよう。初回生産版には、外見を坂本龍馬に変えられるDLCコードが付く（記事はP.64）。

4日 DVD
アレハンドロ・ホドロフスキー DVD-BOX

●¥13,440（税込） ●ハピネット



鬼才アレハンドロ・ホドロフスキー監督の作品「エル・トポ」「ホーリー・マウンテン」「ファンド・アンド・リス」を収録。特典ディスクもあり。

4日 コミック
みなみけ ⑧

●限定版：¥1,700（税込）／通常版：¥560（税込）
●桜場コハル



南家三姉妹が過ごす平凡な日常を描く、ゆるゆる日常ギャグ漫画。限定版は、「らしく」「旬のもの」など4話を収めたドラマCD付き。「経験値上昇中」などの楽曲も収録。

※画像は通常版のものです。

5日 映画
映画ドラえもん 新・のび太と鉄人兵団 ～はばたけ 天使たち～

●東宝



のび太は北極で、巨大なロボットの脚と謎の青い球体を拾ってくる。その後、なぜかロボットの部品が次々と庭に降ってくるのだった……。

23日 伝説巨神イデオン劇場版 Blu-ray

BD

●初回限定版、通常版：¥20,790（税込）●発売元：フライングドッグ／販売元：ビクターエンタテインメント



「接触篇」と「発動篇」のほか、初回限定版にはイデオンナイトのトークショーを収めたDVDなどを同梱。

16日 THE IDOLM@STER 5th ANNIVERSARY The world is all one !!

DVD/BD/BD-BOX

● DVD（2枚組）：¥7,500／BD：¥8,500（税込）／Blu-ray BOX：¥19,800（税込）●日本コロムビア



昨年夏開催の『アイドルマスター』出演声優陣が登場した幕張メッセでのライブイベントの模様を収録。DVD、BDそれぞれ各日の模様を収録。Blu-ray BOXは2日間両方のBDと横浜でのイベントを収録したDVDを同梱。

17日 龍が如く OF THE END

ゲーム

●¥7,980（税込）●PS3 ●セガ



突如現れたゾンビにより非常事態に陥った神室町。ガンショットや体術で襲いかかるゾンビを一掃せよ！（記事はP.34）

16日 Spring is here（スフィア）

CD/CD+DVD/CD+DVD+フォトブック

●通常盤：¥3,000（税込）／限定生産盤：¥3,800（税込）／数量限定特別仕様『Crystal Spring Box』：¥9,800（税込）●ランティス



声優ユニット「スフィア」のセカンドアルバム。限定生産盤には特典DVDを、『Crystal Spring Box』にはDVD2枚のほか豪華フォトブックも同梱。

23日 OVA「バカとテストと召喚獣～祭～」下巻

DVD/BD

● DVD：¥5,250（税込）／BD：¥6,300（税込）●発売元：ティー・オーエンタテインメント／販売元：メディアファクトリー



人気TVアニメがOVA化。途中に現れる選択肢により、見られる映像が変化する特典なども収録。

17日 スプリンターセル 3D

ゲーム

●¥5,040（税込）●3DS ●ユービーアイソフト



シリーズ最新作は建物が3Dで表現されており、より迫力あるステルスアクションが楽しめる（記事はP.66）。

16日 週末 Not yet（Not yet）

CD＋DVD/CD+写真集

● CD＋DVD（Type-A、B）：¥1,600（税込）／CD+写真集（Type-C）：¥1,200（税込）●日本コロムビア



AKB48の大島優子、北原里英、指原莉乃、横山由依によるユニット。Music Clipなどを収録したDVD付きのCD＋DVD（2種類）と豪華歌詞カード型写真集付きのCD+写真集がある。

23日 さよなら絶望先生 Blu-ray BOX［期間限定版］

BD-BOX

●¥19,740（税込）●スターチャイルド



全12話のほか、ノンクレジットED、番宣スポット集、エンドカードギャラリーなどの映像特典を収録。なお、5月には「俗」、7月には「懺」のBlu-ray BOXも発売予定。

19日 映画プリキュアオールスターズ DX3 未来に届け！世界をつなぐ☆虹色の花

映画

●東映



映画プリキュアシリーズ第10弾。新たにキュアメロディ、キュアリズムが加わり、総勢21名のプリキュアがスクリーンで活躍。

16日 スター誕生！ CD & DVD-BOX

CD＋DVD

●¥28,875（税込）● VAP



懐かしのTV番組「スター誕生！」出身アイドル全88組のデビュー曲全88曲を収録。DVDには、番組の名シーンや秘蔵映像をたっぷり収録。

今月のSELECTION

1 イベント 「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破 箱根補完計画」始動

人気アニメ「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破」と箱根町観光協会とのコラボ企画第2弾。協会会員施設に宿泊すると、オリジナルマップとポストカード2枚がもらえる（3月1日から。なくなりしだい終了）。またオリジナルフィギュア「綾波レイ 箱根浴衣ｖｅｒ．」が、協会員施設にて販売される。5カ所のスタンプを集めて郵送するスタンプラリーも実施。



▶アニメのシーンを、現在の箱根町と対比させたオリジナルマップ。



▲1/8スケールの綾波レイ箱根浴衣ver.は、1000体限定で¥6,825（税込）。





▶宿泊するともらえるポストカード。3月中旬からはオリジナルイベントも実施予定だ。詳細は公式サイト参照（http://www.hakone.or.jp/）。

30日 CD
スペースインベーダー インフィニティジーン エヴォリューショナルセオリー

●¥2,800（税込） ●ソニー・ミュージックディストリビューション



家庭用機、iPhone/iPod touch用に配信された『スペースインベーダー インフィニティジーン』のサウンドを収録。全キャラクター図鑑や特製ステッカーも同梱。

31日 ゲーム
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ（ブレイブルー コンティニュアムシフト Ⅱ）

●通常版：¥5,229（税込）／DL版：¥4,500（税込）
●3DS/PSP ●アークシステムワークス



アーケード版の移植となる対戦格闘ゲーム。新しいプレイアブルキャラクターとしてμ-12などが参戦（記事はP.56）。

30日 DVD/BD
魔法少女まどか☆マギカ 1

● DVD（完全生産限定版）：¥6,300（税込）／BD（完全生産限定版）：¥7,350（税込）／DVD（通常版）：¥5,250（税込） ●アニプレックス

新房昭之（監督）、ニトロプラスの虚淵玄（脚本）、蒼樹うめ（キャラクター原案）、シャフト（アニメーション制作）によるオリジナルアニメ。どんな願いでも1つだけかなえてもらえる代わりに、過酷な現実を受け入れつつ魔女と戦わなければならない魔法少女たちの物語を描く。第1巻は、1話と2話をTV未放映オリジナルエンディングバージョンで収録。完全生産限定版には、虚淵玄監修のオリジナルドラマと鹿目まどか（CV：悠木碧）キャラクターソングを収録した特典CD、特製ブックレット（蒼樹うめ描き下ろし四コマ漫画ほかを収録）などを同梱。



26日 イベント
アニメ コンテンツ エキスポ

●27日まで ●9時～18時
●千葉県・幕張メッセ

ANIME CONTENTS EXPO
アニメ コンテンツ エキスポ

アニメ及び関連コンテンツに関わる企業・団体が集結。展示、ステージイベント、グッズ販売などが行われる。

26日 映画
ザ・ファイター

●マーク・ウォールバーグほか ●ギャガ



実在する伝説のプロボクサーであるミッキー・ウォードと、彼の異母兄弟ディッキーとの兄弟愛を描いた感動ドラマ。

23日 BD-BOX
アクエリオン完全合体 Blu-ray BOX

●¥44,100（税込） ●メディアファクトリー



TV版全26話のほか、OVA前後篇と劇場版2作品を収録。すべての映像に最新鋭の高画質HDリマスタリングを採用している。

24日 ゲーム
ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション

●UMD版：¥5,980（税込）／DL版：¥4,980（税込）
●PSP ●スクウェア・エニックス



オリジナル版『FFⅣ』のほか、携帯アプリとWiiウェアで配信された続編『ジ・アフター』も収録（記事はP.44）。

24日 ゲーム
クライシス 2

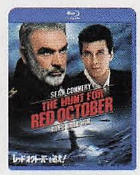
●¥7,665（税込） ●PS3/Xbox 360
●エレクトロニック・アーツ



PCで人気のSFミリタリーSTG。美しいグラフィックも特徴的（記事はP.60）。

25日 BD
レッド・オクトーバーを追え！ スペシャル・コレクターズ・エディション

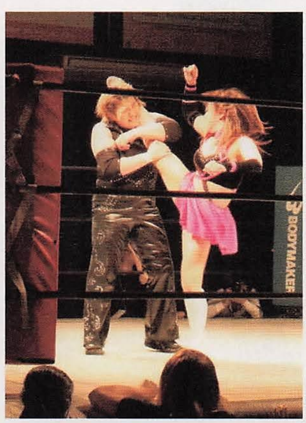
●¥2,980（税込） ●パラマウント ジャパン



1990年公開の名作サスペンスアクションを低価格BD化。監督による音声解説なども収録。

2 プロレス
ゆずポンこと愛川ゆず季がなんと暴走女王に初勝利！

本誌Vol.16にも登場してくれた、グラビアアイドルの愛川ゆず季。彼女はプロレスラーとしても活躍中だが、その自主興行イベント第2弾「ゆずポン祭2」が2月6日に行われた。対戦相手の堀田祐美子に強烈なキックを放たれ、場外で引きずり回されるなど苦戦したものの、ラ・ゆずヒストラルで大逆転勝利。場内には大歓声が巻き起こった。



▶ハイキックを繰り出すゆずポン。なお、誕生日前日となる5月15日（日）には「ゆずポン祭3」が開催される。

3 イベント
『ルーンファクトリー オーシャンズ』イベント開催

PS3/Wii『ルーンファクトリー オーシャンズ』発売記念バレンタインイベントが銀座で開催された。イベントにはソニア役の清水愛さん、リリ役の井上喜久子さん、オデット役の浅野真澄さんが登場し、トークショーやゲーム大会を行った。また、カラオケチェーン「パセラ」とのコラボメニューを決める試食会も実施され、招待されたユーザーはフードとドリンクを堪能。最後はCHI-KAさんのライブも行われ、場内は大いに盛り上がったのだった。



◀声優3人に囲まれる、同作プロデューサーのはしもとよしふみ氏。今作の見どころの1つとして「巨人による重厚なバトルと主人公の爽快感あふれるバトル」とコメント。P.84の記事もチェック！

結局ニンテンドー3DSはどんなハードなの？
そこで実際に「見て」「触って」「遊んで」みた！

ついに発売された新たな携帯ゲーム機・ニンテンドー3DS。実際に遊べば、ほとんどの人が「おお!」と声をあげるものの、未体験の人には3D映像を筆頭に、プレイ感覚のイメージがつかみにくいのも事実。そこで今回の特集では、まず実際に遊んでみての感想を伝えるのが一番！　ということで、アイドルユニット・バニラビーンズの2人に3DSを遊んでもらい、その体験リポートを掲載。さらに任天堂の開発者・紺野秀樹氏に素朴な疑問を投げかけてもらった。普段ゲームはたしなむ程度というバニラビーンズの2人だが、その率直な意見や感想は、3DSの購入を迷っている人にはもちろん、すでに入手し遊んでいる人にも参考になるはず。また、よりディープな話が知りたいという人のための紺野氏へのインタビューや、「そもそも3Dとはなんなのか?」についての解説も掲載。これを読めばこの新たなハードの、新たなゲーム世界が見えてくるハズ！



（原寸大）写真はハメコミ合成です。

ニンテンドー 3DS

現在遊べるソフトを網羅した別冊付録とは別に、本誌では本体にまだ触れていない人や本体を購入したばかりの人のために「ニンテンドー3DSはどんなハードなの?」を、さまざまなレポートで解説します！

※ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。

特集 発売日だからわかる

3D映像だけじゃない！ ニンテンドー3DSの機能をチェック

名前からもわかるように、3DSの最大の特徴は、メガネなしで立体映像が楽しめる点。ただ魅力となる部分はそれだけにとどまらず、本体には遊びの幅を広げる、さまざまな機能が備わっている。本体を持った人同士がすれちがうとデータの交換が行える「すれちがい通信」などの、ニンテンドーDSにもあった機能も、大幅に強化されているのが特徴だ。それらの点にも注目しつつ〝3DSでできること〟を再確認してほしい。

ニンテンドー3DSでできること！



振ったり、傾けたりして操作することもできる

モーションセンサー、ジャイロセンサー

内蔵のモーションセンサーとジャイロセンサーにより、本体の動きを感知。本体を振ることでキャラが動いたり、本体を向ける方向を変えることで視点が変化したりと、本体を動かして遊ぶという新たな楽しさが加わっている。

内側・外側にカメラを搭載 3D写真も撮影できる

内蔵カメラ

画面のある内側上部に1つ、その裏側の上ぶたにもう2つ、計3台のカメラを搭載。写真を撮ったり、ゲーム内でプレイヤーの顔などを取り込んだりと、カメラを使った機能も充実している。上ぶたのカメラでは、3D写真も撮れる。



メガネなしで立体映像を楽しめる

3.53インチ3Dスクリーン

DSよりもはるかに解像度の高い上画面では、メガネを使うことなく奥行きのある映像を楽しめる。上画面の右側にある3Dボリュームで、立体の強さを任意に調節可能。ボリュームをオフにすれば、2D表示でのプレイができる。



SDカードにゲームデータや写真を保存

SDメモリースロット

SDメモリーカードに対応。撮影した写真のデータやダウンロードしたゲームなどを保存することができ、パソコンなどとの写真の受け渡しも簡単に行える。最初から2GBのSDメモリーカードが同梱されている点も嬉しい。

タッチペンでの直感操作ももちろんOK!

3.02インチタッチスクリーン

DS同様、下画面をタッチペンで触れての直感的な操作は、3DSでも健在。さらに十字ボタンの上に新たにスライドパッドを搭載。スムーズかつ繊細な操作が可能となっている。

すれちがい通信やソフトのダウンロード購入も可能

無線通信

ソフトを起動せずに「すれちがい通信」が可能など、通信機能がパワーアップ。さまざまな配信情報がWi-Fiで自動的に受信できる「いつの間に通信」や、ゲームボーイ作品などがダウンロード購入できるサービスも（※1）。

本体だけでも遊べるソフトがいっぱい！

内蔵ソフト

3D写真を撮影する、Miiが手軽に作れるなど、最初から多彩なソフトが内蔵されている。プレイ時間や歩数などがわかる「思い出きろく帳」も。歩数に応じて貯まるゲームコインは対応ソフトで使えるといった要素がある。

セット内容

ACアダプタや充電台、タッチペンなど、遊ぶのに必要な一式が本体に同梱されている。拡張現実を生かした遊びが楽しめるARカードも。


本体


専用充電台


ACアダプタ


専用タッチペン


SDメモリーカード（2GB）


ARカード6枚

ニンテンドー3DSの主な仕様

希望小売価格	25.000円（税込）
上画面	3.53インチ 裸眼立体視機能付きワイド液晶 解像度800ドット×240ドット
下画面	3.02インチ タッチ入力機能付き液晶 解像度320ドット×240ドット
入出力端子	ゲームカードスロット/SDメモリーカードスロット/充電端子/ACアダプタ接続端子/ヘッドホン接続端子（ステレオ出力）
カメラ	内側カメラ1個/外側カメラ2個（有効画素数それぞれ約30万画素）
センサー	モーションセンサー/ジャイロセンサー
大きさ	横：約134mm、縦：約74mm 厚さ：約21mm（折りたたみ時）
重量	約230g
充電時間	約3時間30分
バッテリー持続時間	約3〜5時間（ニンテンドー3DSソフトプレイ時） 約5〜8時間（ニンテンドーDSソフトプレイ時） ※画面の明るさ、使用状況によって持続時間は変わります



次のページでは実験型次世代アイドル **バニラビーンズの2人がニンテンドー3DSをドキドキの初体験！**

ニンテンドー3DSに初めて触れた、バニラビーンズの2人の反応は…？ 目からウロコの率直な感想多し！

【※1】無料ソフトや各種データのダウンロード、映像の受信は、3DS発売後に順次実施予定です。



バニラビーンズの ニンテンドー3DS 初体験リポート

ゲームに関しては、いわゆるライトユーザーのバニラビーンズの2人に、3DSの内蔵ソフトを中心に遊んでもらった。彼女たちの写真の表情やコメントから3DSの感触を感じとってほしい！

バニラビーンズって?

北欧の風に乗ってきた（という設定の）清楚でイノセンスな雰囲気を持つレナ、リサの2人組の女の子ユニット。モデルのようなスタイルのかわいらしい2人だが、CDを買ってくれたファンにビンタをするなど、過激なプロモーションでも話題のアイドルである。

ファーストインプレッション!

ニンテンドー3DS本体をじっくりチェック

ニンテンドー3DS本体 さっそく本体の色にダメ出し? やっぱり女の子が持てる色も欲しい!

紺野 遊んでみての第一印象は?
レナ 作ってくださって、ありがとうございます! 現在の科学の進化がよくわかりました!
紺野 (笑)。ありがとうございます。立体にはちゃんと見えましたか?
リサ 見えました! そこに実際に物があるみたいで触りたくなっちゃいました。
紺野 メガネなしで立体に見えるということはいかがでしたか?
レナ メガネなしは楽でいいですよね! あと映画の場合は外に出かけなきゃ観られないけど、3DSだとお家で手軽に3Dが楽しめるのがいい↗





3D映像に驚きの2人!!!

↘なぁって。
紺野 外装とか、外観はいかがでしたか?
リサ 大きくて、重いのかと思ってたんですよ。でも遊んでて疲れない。ちょうどいいサイズ。
レナ LLぐらいだと思ってたら、DSiぐらいの大きさなんですね。あの〜、画面下の、この真ん中のボタンはなんですか?
紺野 WiiにあるHOMEと同じですね。ここからいろいろできます。例えば、本体の更新をすれば（5月末予定）、これで一度ゲームを中断して、インターネットに接続し、ゲームについて調べて、またゲームに戻るなんてこともできるようになるんです。
レナ すごい、便利! あと気になったのが色。
紺野 コスモブラックとアクアブルーです。
リサ 私は赤が欲しいかも!
レナ あとピンク。初代DSのキャンディピンクみたいなのが欲しいです!

レナ・リサのココがよかった! 楽しかった!!

ペンが伸びて画期的
タッチペンが伸びるのがすごい。縦にしまえるようになったから、これでペンを落とすこともなくなるかな。

これ1台でDSはばっちり
立体にならないのは残念だけど、DSのソフトも遊べるのは、うれしい。DSiのACアダプタが使えるのも○

さらに任天堂プロデューサー・紺野秀樹氏に率直な感想もぶつけてみた!

バニラビーンズの2人には3DSを体験してもらったほか、3DS本体の開発にもかかわられた任天堂の紺野秀樹氏に、その感想をぶつけて（&質問されて）もらった。かわいい顔して、編集者ではなかなか言いづらい率直な意見や要望をストレートにいう2人に、紺野氏もたじたじ?



バニラビーンズ **レナ**
キノコ頭担当。趣味はアイドル研究というアイドル大好きなアイドル。好きなゲームは『人生ゲーム』と『桃太郎電鉄』とのこと。

任天堂プロデューサー **紺野秀樹氏**
ニンテンドー3DSの本体の開発を担当。『nintendogs + cats』や『マリオカート』シリーズのプロデューサーでもある。

バニラビーンズ **リサ**
外はね頭担当。趣味は海外旅行とお買い物。今まで一度もお正月を日本で過ごしたことがないセレブ。現在『ニノ国』にハマり中。

※ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。

内蔵ソフト紹介1

ARゲームズ
Augmented Reality GAMES

ARカードから広がる不思議な現実世界

ＡＲ＝拡張現実の技術を使ったゲーム。普通に外側のカメラを通して机の上などを見ても、何も変わりはないが、そこに本体に同梱されたＡＲカードを置き、上画面を見てみると、現実にはない箱やマト、ドラゴンなどが出現する。本体を上下左右に動かしながら、出現する敵の弱点を探して倒していこう！



◀6枚のARカードが同梱。今回2人が体験した「マトあて」以外にも不思議な遊びが！

顔シューティング

カメラで取り込んだ顔を撃って倒せ！

3DSのカメラで顔を撮影。すると、その顔が敵になり襲ってくるというユニークなSTG。顔はさまざまな方向から押し寄せてくるので、敵のいる方向に本体を向けて、ボールをぶつけて撃ち落そう。ステージをクリアすると、顔をコレクション可能。顔を集めると、ゲームに登場するほか、遊べるステージが増えたりも。いろいろな人と遊んで、顔を集める楽しみもある。





◀▶ポスターや写真でも敵の顔を作成可能。苦手な上司の顔を撮影してプレイするといった、ストレス発散法もあり!?



▲敵の中にはキスマークをつけてくるものも。好きな子の顔で遊ぶのもオススメ。ちなみにステージの背景は、外側のカメラに映っている風景。自分の部屋などがゲームのステージになる。

内蔵ソフトを遊んでみた①

『ARゲームズ』&『顔シューティング』編

ARゲームズ　技術の話よりもおねだりするための話に…

リサ　机がグネグネして、すっごく不思議でした！

紺野　技術自体は新しいものではないと思うんですですけど、立体視＋ＡＲ（拡張現実）という組み合わせは、すごく新しさ、未来を感じられるのではと。

レナ　目の前にないものが出てきてるのもすごかったけど、回り込んで攻撃したり、穴をのぞきこんだりするところもおもしろかったです。私、『人生ゲーム』が好きなんですけど、本体でルーレットを回して、3DSの画面を通して見ると、そこにボードがあって、コマが進められるとか。これ、あったら、おもしろくないですか？

紺野　（笑）。ちなみにこれは最初から入っているゲームで、本体を買えば、すぐに遊べます。ただそのぶん、本体の値段はすごく安いとはいえないかもしれませんが……。

レナ　クリスマスと誕生日を合わせて、ようやく１台買ってもらえる、ギリギリの値段かも。「１年プレゼントいらないから買って！」って、小さい頃、私よく言ってましたもん（笑）。

リサ　でも、最初だけだよね。本体を買ってもらったら、次は「やっぱりソフト買って」って。

紺野　うちの子供と一緒ですね（笑）





▲プレイ中は「すごい！」の連発。リサは体、動きまくってました!!

レナ・リサのココがよかった！　楽しかった!!

パーティゲーム作りましょ！
『人生ゲーム』もいいけど、『マリオパーティ』でも、めっちゃ楽しそう！みんなでやったら、絶対盛り上がる。

不思議な気分が味わえます
目の前に何もないのに、画面の中にはあったり、テーブルがベコベコ動いたり。とにかく驚き！　すごい未来！

顔シューティング　自分の顔がいっぱい出てきて気持ち悪い!?

紺野　自分の顔をびしびし撃つのはどうでしたか？

リサ　自分の顔に「ぶちゅ」ってキスされるのは、気持ち悪かった（笑）。友だちの顔とかでやると、おもしろそう。絶対、遊べる！

紺野　あれ、遊んでいるときでも映っている人の顔を取り込んで、それが敵として出てくるんですよ。

リサ　レナの顔が敵になってた（笑）。

レナ　あと攻撃をはずしまくると、壁に穴が開いていって、宇宙になっていくんですよね。私、下手だから穴開きまくり（笑）。『マリオパーティ』で、マト当てってあるじゃないですか。それが、これになってたら、おもしろいかも。

リサ　私の場合、お母さんに怒られたときとかに、お母さんの顔で『顔シューティング』をやったらいいかなって思っちゃった（笑）。ストレス解消にも役立ちそう（笑）。





レナ・リサのココがよかった！　楽しかった!!

ファンの人の顔でシューティング
顔が敵って発想がおもしろい。背景の人も敵になるから、ファンの人とか、人が大勢集まったときに遊びたい。

自分にキスされるのはきもい…
自分の顔がいっぱいいて、気持ち悪かった（笑）。遊ぶのなら、大好きな友だちとかの顔がいいかな。



内蔵ソフトを遊んでみた②

『ニンテンドー3DSカメラ』&『Miiスタジオ』



ニンテンドー3DSカメラ　外側の2つのカメラはどっちを見ればいいの?

リサ　外側の2つのカメラは目みたいなものですか?

紺野　鋭いですね!　ここで立体に見えるんですが、人間の目と同じで、右目と左目ですね。

レナ　撮られるときは、どっちのカメラを見ればいいんですか?

紺野　目線はですね……どっちでもいいですよ(笑)。人の目を見るのと同じでいいです。写真を撮られたときは、何かポーズとかされました?

レナ　ベタな、前後に手を出すようなポーズを。

紺野　開発のとき、いろいろテストをしたんですけど、みんなファイティングポーズとかするんですよね。

レナ　人間ってベタですね(笑)。これって、風景でも立体に撮れるんですか?

紺野　撮れますよ。ただ離れすぎると、立体感はうすれますね。近いほど、立体になりやすい。

リサ　これで海とか、波とか撮ったらキレイそう。

紺野　防水加工がいりますね……。

本誌編集長　でも、いろいろやれば撮れそうですよね。水槽に沈めて、その中でとか。

紺野　……やらないでくださいよ(笑)。ちなみにお弁当とかを撮るとおもしろいですね。



姉妹と間違えられることも多いというレナ・リサの2人。合体してみても、あまり違和感がない!?

レナ　おいしそう。

紺野　あとプラモデルとか。ジオラマっぽくなってカッコいいですよ。合体カメラも撮りました?

リサ　撮りましたけど、あまり変わりませんでした。

紺野　男女で撮るとおもしろいですよ。

レナ　私たちの写真を使って、合体してもらうのもおもしろそう。ファンの人、よろしく〜!



◀坊主頭の本誌編集長が、外はね頭に…。全米震撼の衝撃写真はP.23。

全米震撼の衝撃写真はP.23。

レナ・リサのココがよかった!　楽しかった!!

推しメンとの夢の合体写真
雑誌とかの顔でもできるから、好きなアイドルとの合体は絶対楽しい。髪型を試すのに使うのもいいかも!

3Dカメラはいろいろ撮りたくなる
指先まで立体な3D写真はすごい!　外側と内側のカメラが入れ替わると、また顔が変わるのがおもしろかった!

Miiスタジオ　『トモダチコレクション』ユーザー レナのつっこみが冴える!

レナ　カメラで撮ると、おおまかな顔を作ってくれるので、今までと比べてラクでした!

紺野　似る人もいるんですけど、似ない人もいるんです(笑)。でも、似ていなくてもその場でパーツを選んでさらに細かく修正できるので、最終的にはほぼそっくりの似顔絵キャラを作ることができると思いますよ。

リサ　私たちのMiiをさっき作ったんですが、レナとマネージャーさんとで、「このパーツのほうが似てる」とか、そんなやりとりをしながら作るのも楽しかったですね。



◀1人で作るよりも、みんなで相談しながら作るほうがMiiスタジオは断然楽しい。

紺野　そういったコミュニケーションをしながら作るのもいいですね。

レナ　パーツがかなり増えてましたね。目も大きくするだけじゃなくて、縦に伸ばせたり。さっき遊んだ『ARゲームズ』で距離を測れたので、あの機能を使って、身長も設定できたらもっといいのに!

紺野　今回は残念ながら。お話はうけたまわりました(笑)。



レナ・リサのココがよかった!　楽しかった!!

チークが増えてたよ
パーツが増えたのはもちろん、お化粧のバリエーションが増えたのも、女の子としてはかなりうれしかったぁ!

次は必ず外はね入れてください!
きのこ頭はいっぱいあったのに、外はねが…。需要がない?　カメラでだいたいの顔を作ってくれる機能は◎。

実際に2人が作ったMii



内蔵ソフト紹介2

ニンテンドー3DSカメラ

外側のカメラを使って3Dの立体写真が撮れる

外側のカメラを使い、3D写真が撮影できる。撮影モードが複数用意されており、暗い場所での撮影や、淡い写真にしたいなど、好みの撮影が可能。どんな写真に仕上がるか謎の「不思議カメラ」というモードも。



◀撮影した写真にラクガキやスタンプを書き加え、アレンジも可能。また撮りためた写真を音楽付きのスライドショーとして鑑賞できる。

内&外側のカメラで合成写真 おもしろ機能"合体カメラ"

2人の顔を合体させる撮影モードも存在。内側で自分、外側で目の前の人物を撮影すれば、2人の顔を1つの顔に合成できる。写真などが対象でも撮影できるので、好きな人や漫画のキャラなどと合成しても楽しい。

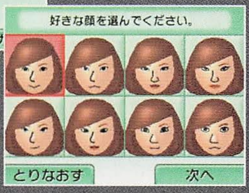
Miiスタジオ MII STUDIO

自分そっくりな似顔絵キャラ"Mii"の作成ソフト

『トモダチコレクション』などでおなじみのMiiを作れるソフト。新しく使えるパーツも増えているので、よりそっくりなMiiが作れるハズ。作成した自分のMiiは対応ゲームに登場させることができる。



カメラで顔を撮影して簡単にMiiが作れる



▲▶パーツを選んで作成する以外に、カメラで顔を撮影してMiiを手軽にに作ることができる。パーツを選ぶのが苦手な人には、かなり便利な機能だ。

QRコードでMiiの受け渡しも可能

Miiは通信機能を使うことで交流が可能。また、Miiをデータ化したり、QRコードにすることもできる。本体のカメラで、QRコードからMiiを読み取ることが可能だ。



▲ブログや名刺にQRコードを貼り、自分のMiiを広めよう。

パッケージソフト紹介

nintendogs +cats

■発売中　■価格：3種類各4,800円(税込)

かわいい子犬や子猫とのほっこり癒され生活

愛くるしい子犬との生活が楽しめる人気ソフトの最新作。子犬に加えて、子猫も飼えるようになり、猫好きも楽しめるように。なでたり、声をかけたり、散歩に連れて行ってあげたり、かわいい子犬&子猫とふれあえば、疲れた心も癒されること間違いなし。





◀同じ種類の子犬・子猫でも、小さかったり、がっちりしてたりと体型は千差万別。模様もそれぞれ個性があるので、自分好みの1匹がきっと見つかるハズ。

はじめに飼える子犬がパッケージごとに異なる

3つのパッケージが発売される本作。それぞれちがい通信などを活用すれば、すべての子犬が飼えるようになるが、最初に飼える子犬は異なる。好みで選ぼう。



『nintendogs+cats』を遊んでみた

モフモフのわんにゃんにメロメロ

nintendogs +cats　猫と犬が一緒に住んでるのがいい！ そのアイデアはあの宮本茂氏から

レナ　子犬は成長するんですか？

紺野　成長はしません。これは前作もそうだったんですけど、育成ゲームとは違うものを作りたかったので。例えば、実際はエサをあげなかったら、子犬や子猫は死んでしまいますが、そういう悲しい要素ははぶいてしまって、遊ぶ人が子犬や子猫と楽しくコミュニケーションできるところにフォーカスを当てています。

リサ　顔を覚えてくれるんですよね。



紺野　そうです。子犬や子猫が遊んでくれる人を（カメラで）常に見ているので、だんだんと覚えていきます。

レナ　しばらく会わなかったら、顔を忘れちゃ↗



▲プレイ中の声。「かわいい！　いや〜ん、よしよしよしよし」。

↘うとか……？

紺野　さすがにそれは悲しいので、ないですね。ちゃんと触れ合ってくれていればOKです。前作ではタッチペンで触れ合える、マイクで語り合えるといった感じでしたが、それに加えて、今作では見つめあえます。だから何もしないでも、画面に顔を近づけると、寄ってきてくれて、ペロペロってなめてくれるんですよ。

リサ　いやぁ〜、かわいい〜。

レナ　手を触っても何も反応なかったのは、猫をちゃんと飼ってる人が作ってるんだなって感じました。

紺野　実は前作を作ったあとに、私の上司の宮本が猫を飼い始めまして。「キャットタワーの上からは猫が、下からは犬が、ずっとお互い見つめあったりしているんだよ」って話なんかを聞いて、猫と犬が一緒に生活しているのって、おもしろいなと。じゃ子犬と子猫が一緒に暮らすゲームにしようと。

リサ　犬と猫で反応が違うんですか？

紺野　同じビーチボールを投げたときの反応でも、犬はワーってすぐ行きますけど、猫は少し様子を見てから行ったり、反応は違いますね。開発当初は見た目だけ犬を猫にしたら、簡単に作れると甘い考えでいたんですけど、リアクションが違うとわかって、開発は結局2倍苦労しましたよ（笑）。

レナ　私、猫しか飼ったことないんですけど、このゲーム遊んだら、犬も好きになりますかね？

紺野　なると思いますよ。ぜひ遊んでください！

レナ・リサのココがよかった！　楽しかった!!

なでてあげる感覚がサイコー

知らない人がプレイすると、うなり声をあげるとかスゴイ。3Dだから、顔を全面的になでたくなるぅ〜。

自分だけの子猫が飼えるの!

実は猫アレルギーなんで、猫飼えるってだけで感激！　顔を覚えてなついてくれるのも愛着がわいていいですね！

番外編

『どうぶつの森』『マリオカート』の映像を見た2人は紺野さんにこんな話もしていた!!







内蔵ソフト以外に、参考として発売前のソフトのデモムービーも見ることができたレナ・リサの2人。発売前なのをいいことに、大要望タイムに突入！　言いたい放題!?

『どうぶつの森』編

紺野　3DSの『どうぶつの森』は村おこしが目的。自分が村長さんになるんです。

レナ　自分が村長に？　亀いなくなるの？し、死んだってこと…？

リサ　せめて引退って言わないと（笑）。

レナ　あの人、意外と重要ですよ、レアなアイテムくれますし。

紺野　（笑）。

レナ　平面だったお花が立体になってました。踏んだらすぐバレる（笑）。あと空に投げるパチンコって、立体的になるんでしょうかね？　それと三頭身になってたのもよかったです。今までワンピースだったのが、スカートとか、ズボンをはけて靴下も替えられるんですかね？

紺野　詳しくはまだお伝えできないんです。

レナ　クツと一体？　クツ屋さんがあるんですかね、街に買いに行くんですかね。

リサ　レナ、興奮しすぎ！（笑）

レナ　いつ発売するんですか？

紺野　残念ながら、まだそれも……。担当者に伝えておきます！

『マリオカート』編

紺野　『マリオカート』の映像を見てみて、いかがでしたか？

リサ　3Dがよすぎて、ちゃんと運転しないと、って思いました（笑）。桜が散ってるところとか、キレイでした。

レナ　これはマリオが画面の外にいる感じがしました。ベッドでよくゲームするんですけど、ベッドの中が『マリオカート』のコースになるような感覚でプレイすることになるのかなって。

紺野　『マリオカート』の発売はまだ先なんですが、現在制作中ですので、楽しみにしていただければ、と。

リサ　楽しみにしてます！

紺野　はい、うれしいです。

レナ　過去のシリーズ作のコースも、取り込んでもらえればなぁ。でも、なるべく氷の世界のコースは作ってほしくないです。すべるし、難しいし……。ペンギンが多いのもヤダ。

紺野　そうですか（笑）

レナ　あと『スマブラ』も出して！

※ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。

ゲームメディア&販売店の視点で聞く

ニンテンドー3DSの「濃い」話

ここではうって変わり「ゲーム屋さんがえらんだ良作!」企画などで本誌でもおなじみの、独自の視点を持つライター・田下氏が紺野氏にインタビュー。バニラビーンズの2人とはまったく違う切り口で3DSの生みの親に聞く!



たおり ひろむ
田下 広夢
本誌「ゲーム屋さんがえらんだ良作!」コーナー(P.115)を担当するゲームライター。ゲームの販促企画や販促物の制作も手掛けている。

任天堂の3Dへの挑戦はファミコン時代から

田下氏(以下、敬称略) まずお聞きしたい&多くのゲームファンが知りたいのが「3Dになったら結局ゲームはどうなる?」ということだと思うんです。任天堂さんはバーチャルボーイの頃から3Dに取り組まれていましたが、今新しい携帯ゲーム機を出そうというタイミングで、なぜ裸眼立体視の機能をつけることになったのでしょう?

紺野氏(以下、敬称略) 確かに3Dについては今回が初めてじゃないんですね。実はもっと前に、ファミコンでも3Dの商品を出しているんです。『ファミコングランプリII 3Dホットラリー』という、液晶シャッターのメガネをつけて遊ぶディスクシステムのゲームです。当時はまだ、社長の岩田がハル研究所でプログラマーをしている頃で、宮本(茂氏)と2人で初めて作ったのがこのゲームなんですよ。その後バーチャルボーイがあり、さらにゲームキューブにも簡単な3D回路を入れていたので、立体視できる液晶を取り付けて『ルイージマンション』を3Dで表示するような実験をしていました。商品にはなりませんでしたけどね。そして今回、新しい携帯ゲーム機のプロジェクトに私が参加することになって、今の3D技術なら、昔よりいい感じでゲーム機に使えるのでは、という流れになりました。実際にいろいろと実験した結果もよかったですし。

田下 「よかった」というのは具体的にはどういった部分でしょうか?

紺野 昔は解像度や見え方が物足りなかったし、液晶の値段自体も高かった。でもやがてそのコストが下がり、液晶もキレイになっていきました。それに専用メガネなしで立体映像を楽しめる。なので今ならすごくおもしろいものが実現できるんじゃないかなと思い、実験として開発を終えたばかりの『マリオカートWii』をちょっとゴニョゴニョ(笑)して、特別に作成した立体液晶パネルに実際に映してみたんです。そこで「よかった」のが、普通3Dというと画面からバーンと飛び出すイメージですけど、奥行き感があってコースの高さ、広さが直感的にわかったんです。ゲームで活用すると距離感がハッキリするのには自分でも驚きました。だからそのデモを見せて、もう一度3Dをやってみましょうと、いろいろな人を引き込むことができたんです。

同発タイトルの理由そして今後のラインナップは?

田下 3DSと同時発売される任天堂のゲームは『nintendogs+cats』だけですよね。最初の3DSタイトルとしてこのソフトを選んだ理由は?

紺野 今回、ほかのソフトメーカーさんにもかなりいろいろなソフトを制作していただいて、『ウイニングイレブン』や『スーパーストリートファイターIV』などのゲームはすでにちゃんとある。じゃあ私たちは何をしたらいいのか。それを考えたときに、例えば『nintendogs+cat』と『マリオカート』の2本を比較するなら、まず『nintendogs+cats』のような、より幅広い層の人に遊んでもらえるものを出したほうがいいんじゃないかと考えたんです。

田下 そういったタイトルの面でいうと、これから3DSを買う人、買おうとしている人が心配しているのは、この後コンスタントにソフトが出続けるのかということだと思います。ニンテンドーDSの時は、本体の発売から翌年の年末商戦までのあいだにソフトが少ない時期もありました。今後のラインナップは他社さんも含め、どんな流れになりそうでしょうか?

紺野 そういう流れはニンテンドーDSの時とは違うと思いますね。あのときは世の中に初めて2画面のゲーム機が出て、どちらかと言うと「これはなんだ!?」という印象が強かったと思います。タッチスクリーンやデュアルスクリーンに対する感触は最初からよかったんですが、このちょっと変わったゲーム機が、本当に世の中に受け入れられていくのかっていう見方が、世の中にはあったんじゃないかなと。あくまでも僕の印象ですけどね。でも結果的には、この6年間で認知も広がって、いろいろなジャンルのソフトをいろいろな方々に遊んでいただけている。その下地があるので、今回はまた状況が違うんじゃないかなと思いますね。

田下 紺野さんは今回ハード作りにかかわられていますが、ソフト開発者の視点から見た場合、開発費が高騰してしまいそうな危惧はあるでしょうか。ハードの性能が上がったのは見てわかるので、さらに3Dになったとき開発コストはどうなるのかなと。

紺野 それはタイトルごとにまったく違うでしょうね。ウチとしては3Dを必ず使って、とにかく綺麗なグラフィックで作ってくださいというわけではないので、ソフトによっては2Dのままで遊ぶゲームがあってもいいと思います。そもそも本体を縦持ちにするプレイだと、立体視はできなかったりしますしね。

田下 立体視という1つの機能だけでなく、いろいろおもしろい仕掛けを使っていってほしいと。

紺野 確かにメガネなしで立体に見えるのは驚いてもらえるし、イノベーションとしてアピールはしたいですけど、それだけのゲーム機ではありません。ジャイロやモーションセンサーで操作ができたり、「すれちがい通信」や「いつの間に通信」を活用したりと、さまざまな機能を使っておもしろいソフトを開発してもらえればうれしいですね。

3DSの機能をフルに体験できる内蔵ソフト群

田下 そういった機能を見せるという意味で、内蔵ソフトにはびっくりしました。すみません、正直な

取材を終えて 1 3D映像でパッケージングされた新しい遊び

ライター・田下 広夢

「3D映像でゲームは変わるか?」という質問をよく受けます。映像表現や演出は変わるかもしれません。しかし、3D映像だけが可能にする新しいゲームがたくさん発売されるかと言われれば、おそらく答えはNoです。

じゃあ、3DSでゲームは変わらないのか。そうではありません、3DSにはゲームを大きく変えていくポテンシャルがあります。モーションセンサーとジャイロセンサーは新しい操作をもたらし、カメラは写真をゲームに取り込み、ARで驚かせます。携帯機で使えるMiiはコミュニケーションツールとして大活躍するでしょう。でも、大事なことはそれをどうやって家庭に届けるかです。新しい遊びも、わかりやすくして、みんなに届けて、体験してもらわなければ広がりません。ARだって、技術は以前からありますが、一般に普及してはきませんでした。

実はそこで、3Dが大きな意味を持ちます。3DSにおける3Dは風呂敷のようなものと考えることができます。パッケージと言い換えてもいいでしょう。新しい、不思議な、たくさんの遊びは、その風呂敷の中からチラチラと見え隠れしながらも、まずは、3Dというわかりやすい驚きが多くの人の興味をひきます。



イラスト:橋本モチチ

3Dのゲーム機だというパッケージングで、何十万、何百万という人の手元に届くと、いよいよ風呂敷の中身が飛び出します。そのとき、ジャイロや、カメラや、通信や、様々な新しい遊びが、ゲームを変えていってくれるように思います。

ところ、あなどっていたんです。無料で入っているものだし、そんなに遊べるものでは……と思っていたんですけど、実際はガッツリ遊べて。

紺野 もともとはパッケージで発売してもいいぐらいの感じで作っていたんですが、今回3DSをなるべく多くの人に楽しんでいただきたいと考えたときに、本体を買っただけでひととおりの遊びが体験できるのが一番いいんじゃないかと思いまして。確かに開発コストはかかりますが、それを差し引いても、最初から入れる意味はすごくあると思うんです。

田下 入れる入れないの議論もあったのですか？

紺野 もちろん議論はいろいろありましたけど、実際に『ARゲームズ』などを遊んでみるとやっぱりみんな驚くんです。そして結果的に「これなら入れることに意味がある」ということになるんですね。

田下 3D以外の機能についてもお聞きしたいんですが、僕は今のゲーム業界は「カメラの時代」になりつつあると思っているんです。他社さんのハードも携帯機、据え置き機の周辺機器のほぼすべてに、もっと言えばiPhoneにもカメラが付いている。任天堂さんで言うとDSiでカメラが付きましたけど、DSとの互換性の問題もあってあまり使われなかったですよね。でも3DSは最初からカメラが付いているので『ARゲームズ』などを筆頭に、今後どんどんカメラを使った遊びが出てくるのかなと思っています。

紺野 カメラをゲームに使うかどうかはソフトの企画しだいですが、『nintendogs+cats』についてはすごくマッチしていると感じたので採用しています。他のタイトルでもおもしろいネタがあれば使っていきたいですね。あと、カメラとはちょっと違うんですが、『nintendogs+cats』は遊んでいるシーンをパシャリと写真で残せるんです。その写真をすれちがい通信で他の人に配ったりもできる。そのように、3DSではカメラやいろいろな機能、そしてゲームによって、人に「ちょっとこれ見てよ」という広がりができるといいなと思っています。

田下 すれちがい通信については、今回は本体自体にすれちがい通信機能が付きましたが『ポケットモンスターブラック・ホワイト』のような、プレイしているその場でゲームと通信機能が連動するような作りというのは、3DSの新しいすれちがい通信だとどうなるのでしょうか？

紺野 今回のすれちがい通信に関しては、『ドラゴンクエストⅨ』のときのように、あるゲームがブームになっている時はいいのですが、ほかのゲームも遊びたい、今日はどのゲームですれちがおう、といったときに毎回ソフトを差し替えるのは大変、というところから生まれたものです。あとの活用法はゲーム側の作り方にもよりますね。

田下 ゲームを作る側のアイデアしだいで、どんどん使い方も変わっていくかもしれないと。もしかしたら1年後のすれちがい通信は、今とまったく違うものになっているかもしれないですよね。

ニンテンドー3DSの未来と任天堂の目標

田下 発売されてから先の未来のことを少しお聞きしたいんですが、これだけ通信機能が充実しているのであれば、Wiiのように発売後にも本体機能や内蔵ソフトのアップデートや拡張があると考えていいんでしょうか？

紺野 はい。まずは5月末に本体のアップデートを予定しています。そのタイミングで「ニンテンドーeショップ」がオープンし、各種コンテンツが買えるようになります。

田下 DSiでもネットに繋いでDSiウェアが購入できましたが、タイトルの並び順やインターフェース的な部分で使いにくさも感じました。そのあたりは3DSでは改善されるでしょうか？

紺野 まだくわしくは言えませんが、そこは私たちも大事な課題だと思っています。なので毎日でものぞいて買い物をしたくなるようなものにしたいと思って作っているところです。

田下 最後に3DSに期待している方、買おうか悩んでいる方に対し、紺野さんからぜひ一言お願いできればと思います。

紺野 3DSは本当に触って見てみないとわからないゲームマシンなので、とにかく幅広い人に遊んでほしいですね。ちなみにニンテンドー3DSも、コンセプト自体はニンテンドーDSやWiiでやってきたことと同じ「ゲーム人口の拡大」なんです。最近のゲームはもう自分には関係ないと思ってらっしゃる方々にも、もう一度遊んでいただく。それはこの新しいハードでも大きな目標にしています。そのためにも、とにかく私たちはみなさんを「驚かせたい」んです。従来もタッチスクリーンだったり、2画面だったり、Wiiリモコンだったり、新しい体験を提供してきましたが、今回の3DSには本当にいろいろなイノベーションが詰まっています。メガネなしでの3D映像以外にも、そういったいろいろな新規性を見て、感じて、驚いてほしいですね。



ニンテンドー3DSの通信機能・コンテンツの可能性は？

Wi-Fi環境の充実などもあり、より繋がりやすく、広がりやすくなった3DSの通信機能。「すれちがい通信」「いつの間に通信」といった本体機能のほか、コンテンツの配信に関しては、ゲームボーイ、ゲームボーイカラーソフトの配信のほか、往年のクラシックゲームの名作を3D表示にした「3Dクラシックス」がすでに決定している。



◀本体に登録しておけば、最大12種類の3DSソフトで同時にすれちがえるように。すれちがい頻度はかなりアップしそうだ。



▶すれちがったプレイヤーと、自動でMiiが交流。「すれちがいMii広場」で集まったMiiを確認できる。



取材を終えて2 ニンテンドー3DSは「飛び出す絵本」改め「ひみつ道具」である

本誌編集長・おしょう

以前、E3で初めてニンテンドー3DSを見たあと、Vol.11でコラムを書いたとき、自分はこのハードを「飛び出す絵本」にたとえました。それは画面を見たときのワクワク感や、掌の中に立体があるというおもしろさを絵本にたとえたつもりだったのですが、その後、再度取材で3DSに触れる機会があり、さらに今号の企画でさまざまなゲームメーカーに取材するなか、その印象はちょっと変わってきています。ではもし現在、自分が3DSを何かにたとえるなら？ それは「ドラえもん」や「キテレツ大百科」に登場するような「ひみつ道具」だといえるでしょう。

3DSにとって、メガネなしで立体映像が体験できることは非常に大きな意味を持ちますし、何よりまだ実機で見たことがない人には、まずその世界を体験してほしいと思います。でもインタビューで紺野さんが語ったり、右で田下さんも書いているように、3DSは「3D映像がすべて」のゲーム機ではないんです。単に3D映像でゲームが楽しめるだけのマシンなら、ひょっとしたらおもしろさは感じても、その未来の形は比較的容易に想像できてしまうかもしれません。でも3DSには「じゃあ3Dカメラとオンライン要素が融合したら？」とか、「ARを活用してリアルも交えたAVGが展開したら？」とか、単に受容するだけではない「使い方と遊びの幅を妄想したくなる」要素が数多くあります。まず存在に驚き、さらに使い方の可能性を考えるのが楽しい。それが3DSを「ひみつ道具」に例えたゆえんです。そしてこの3DSの最大のポイントは、従来の任天堂ハードが行ってきた「プレイヤー層の拡大」に加え、その使い方の可能性の先に「ゲーム体験の進化と深化」が待っているか、ではないでしょうか。3D映像の認知でゲーム人口の裾野が根のように広がるとともに、その先端にゲームファンにとってまったく新たな体験の花が咲くとき。そのときこそ3DSの真価が発揮されるときだと思います。



▲ちなみにコレが自分とリサさんの合体写真。顔が小さい人を基準にするとこのように大変な事態に（苦笑）。



◀新要素以外に、GBソフトの配信もかなり楽しみ。懐かしの据え置き機の作品も希望！



What's 3D?
3Dって つまりどういうこと？

グラスレスで立体視を楽しめる新ハード「ニンテンドー3DS」。では、どうして映像が3Dに見えるのかと聞かれると、ちょっとわからないという人も少なくはないだろう。ここでは、3DSの表示方法も含めて、立体視の仕組みについて解説していこう！

3DSに採用された グラスいらずの立体視を解剖

２００９年末、３Ｄ対応映画『アバター』が公開され、世界的な大ヒットを記録。それに呼応するかのように、昨年は３Ｄに対応したＴＶやＰＣが多数登場した。また、ゲームハードではＰＳ３が３Ｄ出力に対応し、対応ソフトもコンスタントにリリースされている。そのような情勢下で発表された３Ｄ対応の携帯ゲーム機が「ニンテンドー３ＤＳ」だ。３ＤＳにおける３Ｄ映像の大きな特徴といえば、やはり、いわゆる３Ｄグラスを必要としない、裸眼立体視方式を採用している点だろう。では、３ＤＳが採用したグラスレスで３Ｄ映像が楽しめる方式の仕組みとはいかなるものか、わかりやすく図を交えながら解説しよう。また、ＴＶやＰＣなどで採用されている主な３Ｄ映像の表示方式の仕組みも、あわせて紹介していく。なお、この記事内で解説している各表示方式の仕組みは、あくまでも基本となる原理についての話である。そのため、各表示方式における特徴などについての記述は、各メーカー独自の工夫や新技術などが製品に盛り込まれているため、必ずしも当てはまる事象ではないということを前もって理解したうえで読んでもらいたい。

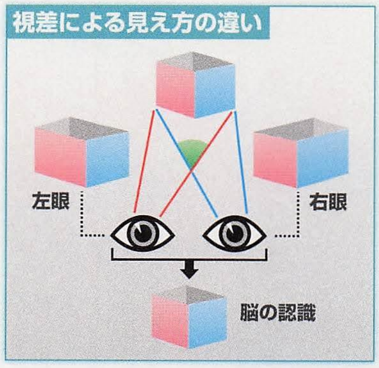


▲3D映像を表示中のイメージ。『バイオハザード5』など、3Dに対応したPCゲームも続々と登場している。

立体視の基礎

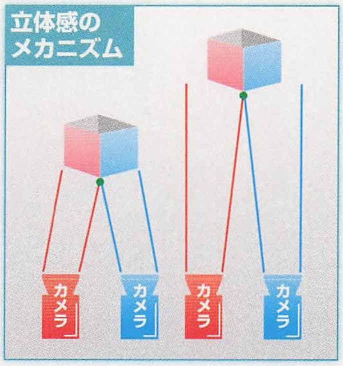
人間の眼が立体的に物をとらえられるのは、左眼と右眼の視差による映像のズレがあるため。そこで、視差のズレを左眼用と右眼用に個別の画像として描き見せることで、脳に立体であるかのような認識をさせるのが3D映像である。ということは、3Dの仕組みを理解するには、まず人間が立体を認識する仕組みを知るのが手っ取り早いだろう。方式が違っても仕組み自体は同じなので、基礎知識として覚えておくといい。

視差による見え方の違い



人間が眼で見る映像は、当然のことながら、右図のように左眼と右眼の間隔のぶんだけズレが生じる。脳がその映像を受け取り、視覚情報として集約する際にズレた映像同士を比較し、物体の見え方や動きなどから距離感を判断。そうすることで、これは立体であると認識をするのである。

立体感のメカニズム



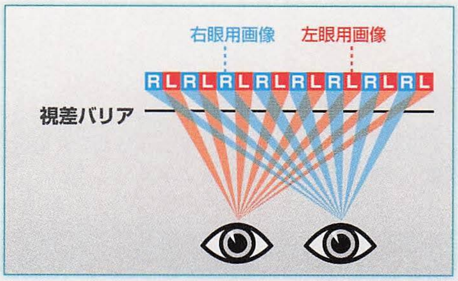
３Ｄ映像を作るには、右眼用と左眼用の2つの映像が必要になる。2つのカメラを人間の眼に見立て、角度をつけて撮影をする。交差するポイントを手前に持ってくると、物体がより手前にある状態の映像になり、反対にカメラの向きを並行に近づけるほど奥にある状態の映像になる。

裸眼立体視方式の仕組みと解説

視差バリア方式

視線をバリアし、見える映像を分別

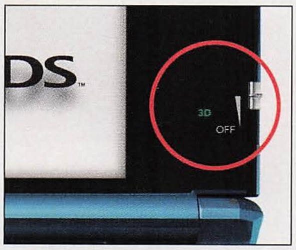
3DSに採用されいてる方式はおそらくコレ。画面の表面に視差バリアを設け、左右の眼に届く映像をコントロール。画面と眼の距離調整が容易な携帯機向けの方式といえる。



画面の表面に、特定の角度への映像を阻む視差バリアを配置。視線の角度の違いを利用することで、右眼と左眼にそれぞれ別の映像を届ける。構造上、多人数で見るのには不向きだが、見る位置をある程度固定できる携帯機では最適の方式。



▲3DSでは、横800ドット×縦240ドットのうち、横400ドットずつを左右の眼に割り当てている。



◀３ＤＳ本体の右サイドにある３Ｄボリュームを調整することで、３Ｄの立体感を自分好みに調整できる。

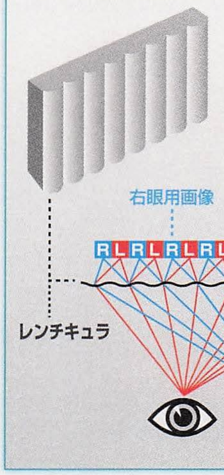


▶ソフトバンクモバイルより、昨年12月に発売されたスマートフォン「ＧＡＬＡＰＡＧＯＳ ００５ＳＨ」。これも視差バリア方式を採用。

レンチキュラ方式

レンズ状のフィルターで視差を表現

視差バリアとは異なる裸眼立体視方式。画面の表面にレンズ状のフィルターを設けて、光の屈折で左右の眼に別々の映像を見せる。フィルター側での調整が利かないので、見る位置の調整がややシビア。また、立体感もほかの方式に比べて薄い。



レンチキュラとは「レンズ状の」という意味。半円筒のレンズを並べた透明のシートで、印刷物にもよく利用される。

グラスなしとありに分かれる3D映像の表示方式

主な表示方式だけでも5つ以上が存在 複数の方式が乱立する表示方式

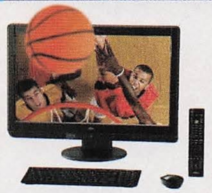
一口に3Dと言っても、さまざまな表示方式が混在している。大きく分けて、3DSのようにメガネなしで3Dが楽しめる「グラスレス」と、専用のメガネを利用する「3Dグラス」の2タイプがあり、それぞれの方式として、主なものだけでも2～3種類ほどが存在している。ここからは、主な表示方式の特徴を紹介するとともに、現在主流となっている3Dグラスの表示方式2つについて下で詳しく解説しよう。なお、前述したとおり基本の原理はどれも同じなので、映像コンテンツ側が3Dに対応していなければ、どの方式であっても3D映像にはならない。

3D映像の主な表示方式

グラスレス

3Dグラスを必要とせず、裸眼で3D映像を楽しめる。ただし、立体視できる位置がある程度限定されるので、独りでの視聴向け。

レンチキュラ方式



▲レンチキュラにより映像を屈折させ、角度をコントロールする方式。富士通のPCなどで採用された。

視差バリア方式



▲視差バリアによって映像を分割する方式。携帯機以外に、シャープのノートPCで採用されたこともある。

3Dグラス

それぞれ方式に合った専用のメガネと併用して、立体視を実現する。見る位置を選ばず、比較的立体感の強い映像が楽しめる。

偏光フィルター方式



▲偏光フィルターの遮光性を利用し、3Dグラスの左右に個別のフィルターを入れて映像を分割する。主にPCで採用。

フレームシーケンシャル方式



▲左右の映像を交互に表示し、それに合わせて3Dグラスのシャッターを開閉することで映像を分ける。主にTVで採用。

アナグリフ方式



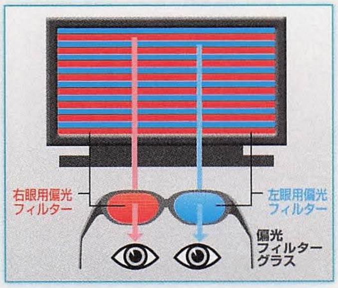
▲赤と青のフィルムを貼ったメガネを用い、左右の映像をフィルタリングして立体に見せる。主に印刷物に使われる。

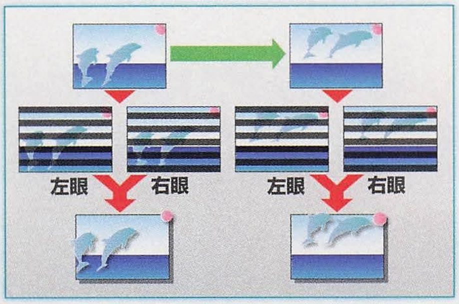
偏光フィルター方式

手頃な価格で立体映像を体験できる

1コマの映像内に、右眼用と左眼用の映像が同時に表示されるのが偏光フィルター方式の特徴。立体感ではフレームシーケンシャル方式に劣るが、3Dグラスに作動部分がなく、比較的低コストで3D映像を楽しめる。

光の波長が異なる2つの映像をライン状に交互に表示。左右で異なる偏光フィルター入りの3Dグラスで、左眼には左眼用、右眼に左眼用の波長の映像のみが通過する仕組み。



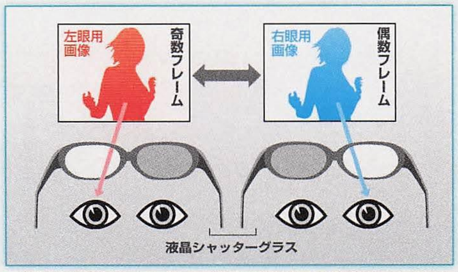


フレーム数は2D映像を映す場合と同じだが、左右の眼ごとの解像度は半減してしまうため、精細感が若干甘くなる傾向にある。また、偏光フィルター自体の特性により、ほかの方式に比べて映像の輝度が高くなるという特徴がある。

フレームシーケンシャル方式

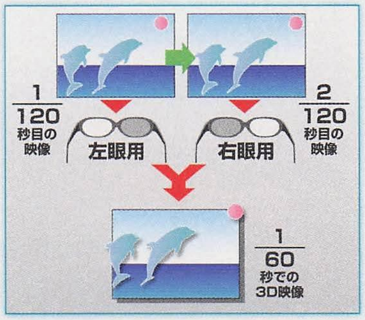
高精細な映像で立体感も抜群!

1フレームごとに左眼用の画像と右眼用画像を切り替え、その映像を専用の3Dグラスを通して見ることで立体視を実現。視野角も広く、リビングで利用する場合などに最適だが、対応TVや3Dグラスなどはまだ高価。



視聴には液晶シャッターを備えた3Dグラスを利用。左眼・右眼用の映像切り替えと、液晶シャッターを左右交互に開閉するタイミングを赤外線エミッターなどでシンクロさせることで、左右の眼に対応した側の映像だけを見せるようにする仕組み。

1／60秒間に左眼用と右眼用の映像を1コマずつ流す120フレーム表示が現在の主流。2D映像に対し、単純に倍の情報量を持つことに。



意外に古い3Dエンターテイメントの歴史

近年盛り上がりを見せる3D映像だが、実はゲーム業界においては80年代後半から試みられている、意外と歴史のある技術なのだ!

1987年3月
東京ディズニーランドで立体映像を駆使したアトラクション「キャプテンEO」がオープン。主演にマイケル・ジャクソンを迎え、人気アトラクションに。

1987年3月
スクウェア（現スクウェア・エニックス）のDOGブランドより、ファミリーコンピュータ用の『とびだせ大作戦』が発売。第一次3Dゲームブームの先駆けとなった。

1987年10月
セガが「3D-グラス端子」を装備したセガ・マスターシステム（日本版）を発売。FM音源や連射機能を搭載するなど、米国版をベースにブラッシュアップが図られていた。

1987年10月
任天堂がファミリーコンピュータ用の3Dグラス「ファミコン3Dシステム」を発売。



1987年11月
セガが「3D-グラス」とともに対応ソフト『ザクソン3D』を発売。以降、セガ・マスターシステムとセガ・マークⅢ用に「3D-グラス」対応ゲームがいくつか登場。

1988年4月
任天堂が発売した『ファミコングランプリⅡ 3Dホットラリー』を筆頭に、ファミコン3Dシステム対応ソフトがいくつか登場。



1995年7月
任天堂が3D映像を売りとした「バーチャルボーイ」を発売。ゴーグル型のディスプレイを直接のぞき込んでプレイするのが特徴的。



2003年10月
シャープが3Dグラスなしで3D映像が楽しめるノートPC「Mebius PC-RD3D」を発売。発売当初の実勢価格は約35万円だった。

2009年12月
3D映画「アバター」が公開（日本国内）。ジェームス・キャメロン監督が満を持して送り出した作品で、第二次3Dブームの火付け役となった。また、ユービーアイソフトから発売されたPS3／Xbox 360『アバター THE GAME』も3D映像出力に対応している。

2010年7月
マイケル・ジャクソンが2009年6月に亡くなったことを受け、約15年振りに東京ディズニーランドで「キャプテンEO」が1年間限定で復活。アトラクションの再演は東京ディズニーランド初。

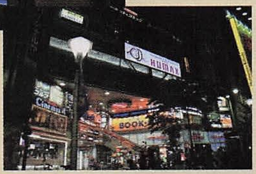
2011年2月
任天堂が3Dグラスなしで3D映像が楽しめる携帯ゲーム機「ニンテンドー3DS」を発売。

オレの立体な記憶 COLUMN
（ライター：ゴトー）

昨年、取材のため1日3D映画漬けになるという経験をした。その日以降、普通のテレビを観ていても立体映像っぽく見えてくる。数日で感覚はもとに戻ったが……明らかに脳が視覚情報を補正してた。オレってニュータイプかも!?



◀IMAXデジタルシアターへチャレンジ。ウワサどおり、最も立体感を感じられた。



▶最終目的地は、HUMAXシネマズ。昼間からの連続視聴で、さすがに目も疲れ……。

※ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。



「司馬子元、天下の頂点を目指すぞ！」



司馬師 しばし

字：子元（しげん）
声：置鮎龍太郎

司馬懿の長男。典雅な容貌と、あふれる威厳をあわせ持つ才人。将来を期待されているが、独善的な性格のため、周囲からは畏怖と畏敬の念が入り混じった感情で見られがちである。史実では父や弟たちとともに魏に対してクーデターを決行し、巨大な権力を得て晋の基礎を築き上げた人物。

勢力紹介　壱

晋

戦乱を統一した新国家

司馬懿ら司馬一族が、魏の実権を握って打ち立てた新国家。鍾会や夏侯覇ら、若き俊英が集う。史実での晋は、263年に魏が蜀を滅亡させた2年後に、司馬一族が曹一族を廃して建国。その後、呉を滅ぼして天下を統一した。三国志の最後の勝利者は、魏呉蜀の“三国”ではなく、第4の国家・晋だったのである。

◀父、兄弟、いずれも優れた才能を見せた司馬一族。彼らがどんな栄達を遂げるのか、物語に期待したい。

「晋」の主な登場武将

■司馬師　■司馬昭　■司馬懿　■鍾会　■王元姫
■夏侯覇　■鄧艾　■諸葛誕　■郭淮

王道歴史メーカー コーエーテクモゲームス だからこそできる 新しい三国志のカタチ

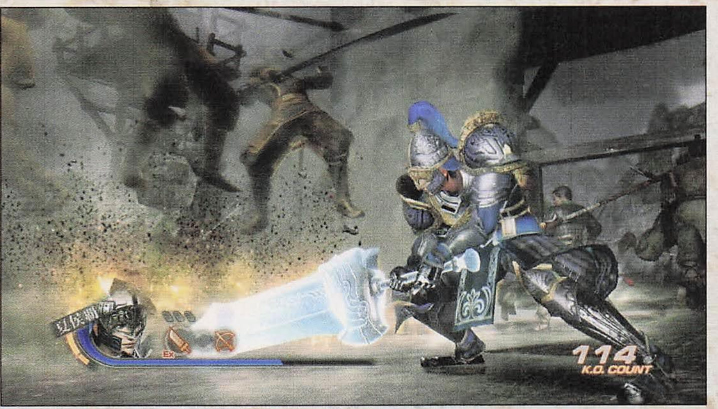
発売日を目前に迎えたシリーズ最新作『真・三國無双6』。今回は武将たちのイラスト&CGを公開しつつ、本作とシリーズ作品、そして「三国志」の魅力にも迫る！

真・三國無双6　■ＰＳ３　■タクティカルアクション　■3月10日発売　■コーエーテクモゲームス
■¥7,560（税込）、TREASURE BOX：¥16,590（税込）

老若男女が愛する〝三国志〟の魅力とは？

日本国内で絶大な人気を誇る戦記作品といえば〝三国志〟をおいてほかにない。中国全土を舞台にした壮大なスケール感。猛将、智将、名君、暴君、さまざまな武将たち。そして何より、義に生きる者、欲に生きる者、愛に生きる者、どの時代にも通じる普遍的な彼らの生き様が人気の理由だろう。

そもそも、〝三国志〟は、元蜀の家臣だった陳寿が書き記した歴史書である。それが、のち（明の時代。三国時代から千年以上のち）に〝三国志演義〟として小説化され、庶民たちに絶大な人気を呼ぶことになる。日本にいつごろ輸入されたのかは不明だが、戦国時代のころには、すでに庶民や戦国大名たちの間でブームになっていた。例えば、戦国時代の猛将・本多忠勝は、かの織田信長に「日本の張飛」と讃えられている。その後も三国志人気は現代までおとろえず、不動の人気を保ち続けた。とくに近代では吉川栄治や北方健三ら著名作家が、小説〝三国志〟を描いたほか、ハリウッドでジョン・ウー監督が大作映画「レッドクリフ」を公開したのも記憶に新しいだろう。いつの時代、誰が描き、読んでも普遍的な魅力を持ち続ける〝三国志〟。この人気は、さらに千年を経ても変わらないはずだ。



▲猛将たちの豪快な活躍もまた、三国志の魅力の1つだ。呂布や関羽ら“一騎当千”の豪傑たちが、無数の敵を蹴散らす活躍ぶりは、男ならば誰でも胸踊らざるをえないはず。これをゲームで再現！



夏侯覇（かこうは）
字：仲権（ちゅうけん）
声：赤羽根健治
夏侯淵の息子。異様に若い外見のため、鎧甲冑で身を固めている。周囲の期待を集めていたが、魏の政変に巻き込まれ……。

王元姫（おうげんき）
声：伊藤かな恵
魏の重臣・王粛の娘。幼いころから胆力があり、「男だったら」と周囲を嘆かせた。身内と判断した人間には遠慮なく本音を語る。

鍾会（しょうかい）
字：士季（しき）
声：会一太郎
異例の若さで出世を遂げた、才気あふれる将。自信過剰で、古参の将からは信頼が薄い。同僚の鄧艾に一方的に敵愾心を抱く。

司馬懿（しばい）
字：仲達（ちゅうたつ）
声：滝下毅
自尊心の高い激情家。曹操に見いだされ、再三の出仕命令を受けて彼の軍師となった偉才。のちに曹丕に重用されて大権を得る。

司馬昭（しばしょう）
字：子上（しじょう）
声：岸尾だいすけ
司馬懿の次男。不真面目で大ざっぱな性格から、やや抜けた人物と周囲から思われるが、物事の本質を見抜く目は持っている。

勢力紹介 弐

魏

曹操が一代で築いた中原の覇権国家

“乱世の奸雄”と称された曹操が、数々の強大なライバルたちを倒して打ち立てた勢力。史実では衰退した漢帝国の皇帝を保護し、その権威を利用して飛躍を遂げた。その後、2代目君主・曹丕の代に漢を滅ぼし、魏帝国を完成させる。夏侯惇、曹仁ら優れた一族を多数有するほか、能力主義に徹する曹操のもとに、幾多の名将たちが集まった。



◀覇道を征き、ついに中国大陸の大部分を制した曹操。彼こそ時代の覇者であった。



▶何よりも才能を愛する。実力主義の曹操のもとには、優れた将星たちが集う。



字:孟徳(もうとく)
声:岸野幸正
判断力、決断力に富む覇王。混乱する中原で着々と地盤を固め、のちに魏の礎を築き上げた。野心家であり合理主義者。



字:子桓(しかん)
声:神奈延年
曹操の息子で、生まれながらその覇業を継ぐ運命を背負う。優れた才気を持つが、ときとして冷酷な発言や他者を見下す態度をとる。

「魏」の主な登場武将

■曹操 ■曹丕 ■夏侯惇 ■夏侯淵 ■甄姫 ■許褚
■典韋 ■曹仁 ■張遼 ■張郃 ■賈詡 ■蔡文姫

現代の三国志演義『三國無双』シリーズ

三国志の時代から約千年を経て“三国志演義”が作られたのち、さらに数百年を経て生まれたのが『真・三國無双』シリーズである。このシリーズの魅力はなんといっても、一騎当千の爽快感。無数の群がる敵兵を、ずばずばと斬り捨てていく気持ちよさがアクションゲームファンを中心に爆発的な人気を呼んだ。そして大胆にアレンジされた無双武将たちは、これまで王道SLG『三国志』シリーズでの三国志武将に慣れたコーエーファンの度肝を抜いたのである。この無双武将たちは初代となる『真・三國無双』では28人だったが、最新版となる『真・三國無双6』では、なんと60人以上。その独特な視点で描かれたキャラクターたちは三国志ファンだけにとどまらず、多くの人の心をつかんだ。明代に羅貫中が“三国志演義”を描いたように、コーエーテクモが描いた『真・三國無双』シリーズは、まさに現代に“三国志”を伝える物語となったのだ。なお余談だが、『真・三國無双』以前、『三國無双』というPS作品も存在した。こちらは3D対戦格闘ゲームで、異常な強さを誇る呂布や、ビームを出す諸葛亮など、シリーズのテイストはこのころから生み出されていた。隠しキャラの「とーきち」が、ある意味最も衝撃的ではあったのだが。



◀シンプルな操作で奥深いアクションが楽しめる。そのゲーム性は、いわゆる“無双系”という新たなゲームジャンルを世に生み出した！



▶「三国志演義」では作者の羅貫中が大胆な武将アレンジを行った。それに負けず劣らず本シリーズの武将も、大胆かつ秀逸なアレンジで描かれている。



声:中井和哉
その怪力と魁偉な容姿から、曹操より、古代の豪傑「悪来」とあだ名される。言動は粗暴だが、曹操への忠誠心は人一倍厚い。



字:仲康(ちゅうこう)
声:吉水孝宏
恰幅のいい体を持ち、曹操のボディーガードを務める。武人らしからぬのんきな性格で、普段は無邪気な言動で周囲を和ませる。



声:住友優子
曹丕の妻。肌は玉のごとく、美貌は花のごとしと讃えられた傾国の美女。歌や音楽を愛する雅やかさと、厳然たる気風の持ち主。



字:妙才(みょうさい)
声:徳山靖彦
夏侯惇の従兄弟で、彼とともに曹操の挙兵時から従っている。急襲を得意とする名将で、弓術にも秀でる。仲間に優しい快活な人物。



字:元譲(げんじょう)
声:中井和哉
武勇に優れる隻眼の将軍。曹操とは従兄弟にあたる。冷静沈着な将で、曹操の片腕的な立場としてその覇道を支え続ける。



一騎当千は新たな時代へ向かう——！

そしてシリーズ最新作は“晋（？）三國無双”へ！

初代『真・三國無双』が発売されてから約11年。数々のシリーズ作品を経て、ついに登場したPS3での最新作『真・三國無双6』。本作の最大のポイントは、魏、呉、蜀の3国に加え、新たに“晋”の勢力が登場したことにある。史実では、三国の動乱を制した最後の勝利者である司馬一族たち。彼らが『無双』のドラマでどのように描かれていくのか、シリーズファンのみならず三国志ファンも目が離せないはずだ。また、晋の登場にともない、晋の勢力に属する武将たちが多数参戦。司馬師、司馬昭の兄弟をはじめ、数奇な運命をたどった悲運の将・夏侯覇、蜀征伐の立役者・鄧艾&鍾会、“狗”と揶揄された諸葛誕ら、新世代の俊英たちが登場する。なお本作は、システム面でも従来のシリーズから各種要素を大胆に刷新！　武器を自由に持ち替えることができるようになり、これまで武将固有だったアクションが武器固有のものに変化している。そして「クロニクルモード」では、従来のストーリーモードとは違った形で、三国志のさまざまなシチュエーションを追体験することが可能。オンラインプレイもできる、やり込み要素満載の新モードだ。次のページからは、シリーズ最新作である本作の各種新要素の数々を紹介していこう！



▲イベントシーンとゲームプレイを、切れ目なく移す「シームレスプレイ」も導入。イベントシーンからそのまま戦闘に突入するために、ストーリーの臨場感はさらに盛り上がる！



声：吉川未来

名門一族の娘。乱世のなか、騎馬民族に連れ去られるが、曹操によって助けられる。才女の誉れ高く、音律にも通じる深窓の麗人。



字：文和（ぶんか）
声：石川英郎

乱世を渡り歩いてきた策略家。かつて曹操を破ったこともある。計算高く的確な献策が得意で、自らの理想を語ることはない。



字：儁乂（しゅんがい）
声：幸野善之

魏の五将軍に数えられる将。紳士的な物腰と、艶のある魅力を持つ武人である。武芸だけではなく、書や音楽をたしなむ一面も。



字：文遠（ぶんえん）
声：田中大文

呂布配下の名将だったが、彼の敗死後、曹操に仕える。冷静沈着で、敵に対しても礼を忘れない。魏の五将軍の筆頭に挙げられる。



字：子孝（しこう）
声：江川央生

曹操の従兄弟。夏侯一族同様、挙兵時からの古参の将として曹操を支える。礼節をわきまえた穏やかな人物で、争いを好まない。



『真・三國無双6』のカタチ・壱 4勢力のストーリー

本作のメインモードとなる「ストーリーモード」。物語は勢力個別に用意されており、魏、呉、蜀、晋の4勢力のストーリーを楽しむことができる。このうち魏、呉、蜀のいわゆる〝三国〟の序盤は、共通のルートとして〝黄巾の乱〟を戦うことになる。ここでは、それら各勢力のあらすじを紹介していこう。

■「魏」ストーリー

曹操は乱世の到来を機と見て、夏侯惇ら精鋭とともに旗上げを行う。幾多の戦いを経て、曹操は確実に天下へと近づいていった……。

■「呉」ストーリー

江東の孫堅は、乱世の果てにある平穏な日々を信じ、家族を引き連れて自ら戦禍へと飛び込んだ。だが、彼の力を恐れる劉表は、彼を排除せんとしていた。

■「蜀」ストーリー

漢皇室の血を引く劉備は、民を救い世を正すため、義兄弟の関羽、張飛とともに挙兵する。だが、劉備を待っていたのは答えのない日々であった……。

■「晋」ストーリー

魏、呉、蜀の3国が均衡を保ち、乱世が続く日々。かつての好敵手や英雄たちがみな世を去った時代に、司馬懿は魏国内で権力を掌握していく。



◀勢力ごとに用意された物語。そのなかでは、個々の武将たちの戦いや想いも、濃密に描かれていく。



▶ステージ間のインターミッションでは、中国大陸全体の状況や、戦況を確認することができる。各ルートをプレイすれば、百年におよぶ三国志の歴史がわかるはずだ。

勢力紹介 参

呉

地の利を得た孫一族

兵法家・孫子の末裔といわれる孫一族。その一族が、長江南部・江東の地に築いた勢力だ。史実では孫堅、孫策が悲運の最期を遂げることになったが、跡を継いだ孫権が勢力を発展させていった。映画にもなった魏と呉蜀連合軍の一大決戦。〝赤壁の戦い〟は、あまりに有名だろう。



◀期待の新女性武将として練師が登場。ほかの勢力に比べて華やかな印象のある呉だが、これでより艶やかに？



字：仲謀（ちゅうぼう）
声：菅沼久義
孫堅の次男で孫策の弟。孫策から治国の才を評価される。自身の強さや行動に自信を持てずにいたが、やがて英明な君主に成長する。



字：伯符（はくふ）
声：河内孝博
孫堅の長男。自ら武器を振るうことに喜びを感じる闘将で「小覇王」と称された。幼馴染みの周瑜らとともに呉の地盤を築く。



字：文台（ぶんだい）
声：徳山靖彦
聡明な君主、勇猛な将、優しき父と多くの顔をあわせ持つ勇将。水賊討伐で名をあげ、黄巾討伐で太守となり、孫一族を飛躍させる。

「呉」の主な登場武将

■孫堅 ■孫策 ■孫権 ■大喬 ■小喬 ■周瑜 ■呂蒙 ■陸遜 ■練師 ■孫尚香 ■太史慈 ■凌統 ■丁奉 ■周泰



字：伯言（はくげん）
声：野島健児
少年のような快活さと、機知に富んだ聡明さをあわせ持つ人物。呉の新世代を代表する名将で、対蜀戦で大きな武功を立てる。



字：子明（しめい）
声：堀之紀
無骨で生真面目な努力家。元来は粗暴な戦をする将だったが、孫権に諭され学を身につける。実直な人物で、多くの人に信頼される。



字：公瑾（こうきん）
声：吉水孝宏
容姿端麗で「美周郎」の異名を持つ。不世出の将帥で、数々の戦いで呉を勝利に導く。流麗な物腰のうちに、激しい情熱を秘めた男。



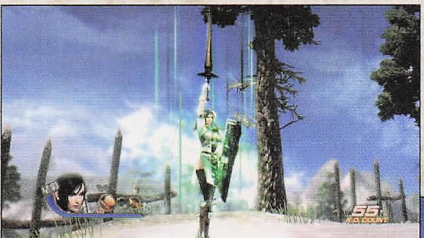
声：嶋方淳子
呉の名門・喬玄の娘で大喬の妹。周瑜の妻でもある。無邪気で世間知らずなところがあり、戦場にも遊び気分で出ている節がある。



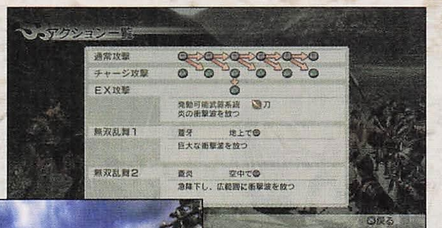
声：嶋方淳子
呉の名門・喬玄の娘。妹の小喬とともに「二喬」と称された美女。孫策の妻となり、彼を支えたい一心で戦場に出るようになる。

『真・三國無双6』のカタチ・弐
武器の持ち替え

従来のシリーズでは、武将ごとに固有だった武器。しかし『6』では、自由な持ち替えが可能になった。各武将は2つの武器を同時に装備することができ、武器の持ち替えアクション「ヴァリアブル攻撃」を発動することによって、武器を切り替え可能。それにより戦況に合わせた、幅広い戦術性を楽しめる。武器持ち替えというと、各武将の個性が薄くなったのでは？という不安を持つ方がいるかもしれないが、ご安心を。各武将は固有の「無双乱舞」を持つほか、キャラごとに異なる「EX攻撃」を持つ。周囲を火の海にしたり、武器をサーフボードのように乗りこなすキャラなども存在。どのEX攻撃もド派手で爽快だ。



▲星彩のEX攻撃は、精神を集中して自身をパワーアップさせるというもの。EX攻撃の効果は、ダメージ系、強化系など、さまざまなものが存在する。



▲EX攻撃は、特定のチャージ攻撃から派生する。たとえば夏侯惇の場合、刀装備で特定のチャージ攻撃中に、チャージ攻撃ボタンを追加入力すれば、EX攻撃となる。



▶武器をサーフボードのように扱って周囲を滑走し、敵を蹴散らしていく司馬師。EX攻撃は、武将の個性が濃く描かれているアクションシステムでもある。



字：承淵（しょうえん）
声：中尾良平
古くから呉に仕える古参の武将。怖い顔と異様に太い腕が原因で、怖がられることが多いが、美しい風景を愛する天然詩人である。



字：公績（こうせき）
声：松野太紀
父の凌操とともに、呉に仕えた武将。敵軍にいた甘寧に父を殺され、以後は彼を憎む。皮肉っぽい立ち居振る舞いだが、忠孝に富む。



字：子義（しぎ）
声：掛川裕彦
一本気で義理堅い性格の将。最初孫策と敵対したが、彼と互角に戦って帰順した。義によって武を振るい、武によって義をはたす漢。



声：宇和川恵美
孫堅の娘で、孫策、孫権の妹。武芸に秀で、「弓腰姫」とあだ名される。戦場では真っ先に敵陣に突っ込んでいく男勝りな性格。



声：神田朱未
孫尚香つきの女官。没落豪族の娘で、武芸の腕を買われて彼女の護衛を務める。史実では、孫権の歩夫人の名で知られる。

勢力紹介　四

蜀

人の和で蜀を得る

皇族の血縁である劉備が、義兄弟の関羽、張飛とともに諸国を放浪。苦難の末に蜀の地に建国した勢力である。仁徳あふれる劉備のもとに、義兄弟はじめ諸葛亮や趙雲ら多くの猛将、智将らが集い、魏・呉と天下を三分した。史実では劉備の志を継いだ諸葛亮が、魏への決戦に何度も挑むことに……。



◀三国志の主人公ともいえる存在が劉備である。義兄弟と"桃園の誓い"を結び、天下に名乗り出る。



趙雲（ちょううん）

字：子龍（しりゅう）
声：小野坂昌也

忠義にあつく、誠実な若武者。各地を放浪したのち、劉備の人柄に惚れて家臣となる。のちに「五虎大将」に数えられるほどの武人。



劉禅（りゅうぜん）

字：公嗣（こうし）
声：松野太紀

劉備の息子。周囲の人々に期待されて育つが、熟考して物事を判断するために反応が遅い。暗愚と噂されることがある。



劉備（りゅうび）

字：玄徳（げんとく）
声：遠藤守哉

前漢の中山靖王・劉勝の子孫を称する。情深く、義にあつい名君。理よりも感情に走る向きがあるが、温かい人間性で人を惹きつける。

「蜀」の主な登場武将

■劉備　■劉禅　■趙雲　■関羽　■張飛　■関平　■関索
■鮑三娘　■諸葛亮　■月英　■馬超　■馬岱　■星彩
■姜維　■黄忠

『真・三國無双6』のカタチ・参　成長要素

武将の育成は、シリーズの大きなやり込みポイント。敵武将を倒したときに出現するアイテムを獲得すると、各種能力が上昇するほか、武器や印を獲得しての強化が可能。主な成長要素としては左の3つが存在する。

■武器

武器ごとに行えるアクションが変化する。武器の入手方法は、特定武将を決められた時間内に撃破すること。それ以外にも、武器屋で作製できる。

■印

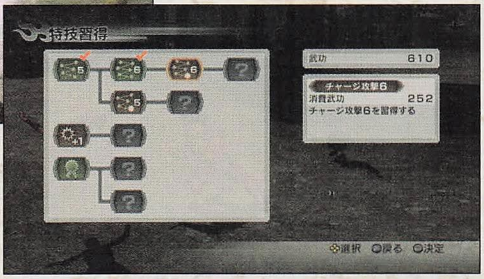
使用中の武器は、敵を倒すごとに「獲得印ゲージ」が上昇する。ゲージが満タンになると、その武器に秘められた印を入手可能。印が装備されることで、攻撃力が上昇するなどの特殊効果が得られる。

■特技

特技は敵武将を倒すごとにもらえる「武功」を用いて獲得できる。特技を得ると、連続攻撃回数が増えたり、新たな無双乱舞を習得できたりする。



◀武将撃破で武器を獲得。強力な武将を倒すほど、強力な武器を入手できるかも？　一定時間以内に倒さないとゲットできないので、効率のよいプレイが求められるだろう。



▶武功は武将ごとに入手することになり、チャート形式で特技を習得していく。特技にはさまざまな効果があり、どんな特技から入手していくか大いに悩むところでもある。



鮑三娘（ほうさんじょう）

声：野中藍

鮑家の三女。戦場で出会った美丈夫に興味を持ち、ついてまわるようになる。明代の小説「花関索伝」にヒロインとして登場した。



関索（かんさく）

声：三浦祥朗

関羽の息子。真面目でひたむきな性格で、「花関索」として民からの人気が高い。また、無意識に女性の心をとらえることも多い。



関平（かんぺい）

声：中尾良平

縁あって関羽の養子となった将。純粋かつ実直な性格で、その気質と義父への憧れから劉備軍に参加。瞬く間に武芸の腕を高めた。



張飛（ちょうひ）

字：翼徳（よくとく）
声：掛川裕彦

劉備、関羽と義兄弟の契りを結んだ猛将。豪快な性格で、生粋の戦士。子供のように純粋だが、やや短気で直情的な性格の持ち主。



関羽（かんう）

字：雲長（うんちょう）
声：増谷康紀

劉備の義弟で、蜀の五虎大将筆頭。義を重んじ、武に長けた英雄で、蜀の建国に尽力する。長い髭を帝に「美髭公」と称賛された。



声：野田順子
張飛の娘。劉備軍の名だたる武将に囲まれて育ち、自らの意思で戦場に立つことを選ぶ。史実では劉禅の妻・張皇后として知られる。



声：龍谷修武
馬超の従弟。曹操に故郷を奪われたのち、馬超とともに蜀に仕えた。苦労人だが言動は陽気で、諸葛亮から信任を得られる。



字：孟起（もうき）
声：服巻浩司
西涼の有力者、馬騰の長男。その武者ぶりの見事さから「錦馬超」の異名を持つ。情熱的な若武者で、真っ直ぐな性格の持ち主。



声：笠原留美
諸葛亮の妻。夫の知略を武勇で支えようと戦場に立つ。武芸のみでなく、天文・地理・兵法と広く学問に通じた才女である。



字：孔明（こうめい）
声：小野坂昌也
義に殉じた軍師。三顧の礼に応えて劉備に仕えた。優れた判断力と明晰な頭脳、公平無私な言動で、蜀を支えるほどの信頼を得た。

『真・三國無双6』のカタチ・四 クロニクルモード

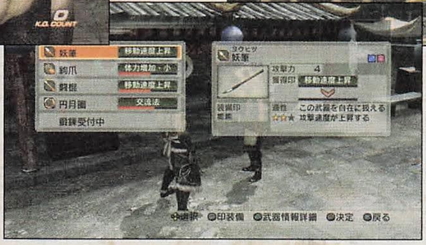
「クロニクルモード」とは、マス目で区切られた中国大陸を舞台に、さまざまな条件のステージを攻略して、中原統一を目指していくというもの。お気に入りの武将でのプレイが可能で、進行によっては三国志の物語に沿ったステージも発生。"ｉｆ"シナリオも存在し、たとえば「宛城の戦いで典韋が生き残る」といった展開も楽しめる。やり込み要素も充実しており、都城では武器の作製や無双武将との交流なども可能だ。また、大きなポイントとして、本モードはオンラインでの協力プレイが可能。友だちを招待して、難関ステージの攻略を目指すこともできる。なお、オフラインでは画面２分割の２人同時プレイも可能だ。



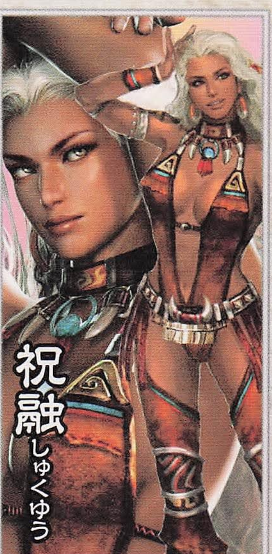
▲パンダ、馬、鷹などを「支援獣」として購入できる。支援獣には、騎乗できるものと、ともに戦ってくれるものとが存在。それはともかくパンダはラブリー。



▲クリアしたステージは金色に変わり、隣接したマスへ挑めるようになる。中国大陸全土を、金色に染めることができるか……!?



▶都城には、武器屋、鍛冶屋、行商人、料理屋など、各種施設が用意されている。ここで自キャラの強化を行い、次なる戦闘に備えることになる。



声：米本千珠
南中王・孟獲の妻。伝説の火の神・祝融の子孫を名乗る。勝ち気で姐御肌な女戦士で、その名にふさわしく直情的かつ攻撃的。



字：本初（ほんしょ）
声：龍谷修武
名門・袁家の出身。諸国の群雄を束ね、反董卓連合軍の盟主となる。のちに幼少からの知人である曹操と、中原の覇権を賭けて争う。



字：仲穎（ちゅうえい）
声：堀之紀
乱世の混乱に乗じて、幼い帝を擁し政権を握った暴君。呂布を養子に迎え、横暴を極めた。悪鬼の残虐さと、羅刹の冷酷さを持つ。



字：奉先（ほうせん）
声：稲田徹
最強の猛将。名馬・赤兎馬を駆り、「人中の呂布、馬中の赤兎」と称される。社会的倫理を顧みず、力に最大の価値を見出す。

勢力紹介　伍

他

割拠する群雄たち

本作には４勢力以外にもさまざまな群雄が登場する。乱世を呼んだ宗教結社・黄巾党、己の野心のために世を乱した董卓軍、そして曹操最大のライバルともいえる袁紹軍……。勢力としてのストーリーモードは存在しないが、物語を盛り上げる重要な役どころだ。

「他」の主な登場武将

■呂布　■董卓　■袁紹
■祝融　■孟獲　■張角

『龍が如く』らしさを失わない新たな挑戦!!





『龍が如く』シリーズの最新作である『龍が如く OF THE END』。その内容はゾンビが発生し、神室町が崩壊して桐生たちがゾンビたちと戦うという、衝撃的な内容である。崩壊は"END"を連想させ、シリーズ完結をも思わせるが、はたして『龍が如く』シリーズはどうなったのか？　その答えを知るために、今回は3人のクリエーターに話をうかがった。さらに、P.38からは浅木美涼役として本作に登場した、女優・栗山千明さんのインタビューもお届けしよう。



龍が如く OF THE END™

龍が如く オブ ジ エンド

伝説の男たち"最後のケジメ"





立ち上がるのは伝説の四人

本作の主人公は、これまでのシリーズでその名をとどろかせた男たち。崩壊した神室町で、彼らは武器を手にゾンビたちと戦う。

PS3	龍が如く OF THE END	
2011年3月17日発売	¥7,980（税込）	
ACT	ジャンル	A・AVG
育成	メーカー	セガ
	備考	1人用



チーフプロデューサー
菊池正義氏



プロデューサー
馬場保仁氏



ディレクター
細川一毅氏

Creators

『龍が如く OF THE END』 CREATOR INTERVIEW



『龍が如く』だからできるゾンビ物

――制作はいつぐらいから始まったのでしょうか?

菊池正義氏（以下、菊池） 一昨年の東京ゲームショウが終わったぐらいですかね。ちょうど『龍4』のお披露目が終わったあとぐらいです。

――わりと早い段階からスタートしていますね。

菊池 開発的には『龍4』のαからβバージョンぐらいだと思いますが、その頃から『龍4』が終わってから何をやろうかと漠然と考えていたんです。もちろんこのまま『龍5』という選択肢もありましたが、PS3で3作、ナンバリングですと『龍3』『龍4』と続けてきまして、ここで一度違う方向に目を向けたいなと。もちろんユーザーさんを楽しませる方向として、今までのナンバリングタイトルのように、アドベンチャーパートとバトルがあって、ストーリーを軸に話を描いていく……という方向も考えました。ですが、今度はアクショで何か新しいことができないかな、というのが私の思いでした。

――これまでの正当な続編を期待するファンも多いとは思いますが、この決断はけっこう勇気が必要だったのではないでしょうか?

菊池 ええ。その部分を変えるというのは、一番勇気がいるところでしたね。ただ、アクションを殴るだけではない方向にしたかったんです。たとえば飛んだり跳ねたりもありでしょうし、バイクや車を乗り回したりすることなど、いろいろな方向性を考えましたね。そして最終的に一番ユーザーさんにインパクトを与えて、「おお、これはすごそうだ」と驚いてもらえるサプライズは何だろうと考えたんです。もちろん『龍が如く』ではあるので、舞台は神室町を中心に動かしたいなとは考えていて、そこで出てきた1つの案がゾンビだったというわけです。

――いくつか候補があったというわけですね?

菊池 そうですね。まあ、ゾンビって思いついた瞬間に、ゾンビ物しか考えられませんでしたが（笑）。そうすると神室町にゾンビが現れたら、警察や自衛隊が来たりするんだろうなあと、そんなふうに頭の中で構想が広がっていったんです。あとは住人はどうするのかとか、自衛隊はどうするんだろうとか、主人公たちはそこでどういうふうに奮闘するんだろうとかと、設定が自然と膨らんでいきました。

――ゾンビ物というと『龍が如く』としては冒険的である反面、ある意味ゲームになると普遍的なモチーフでもあると思います。そこを『龍が如く』らしく描くのに苦労された部分はあるのでしょうか?

菊池 まず、モチーフを選ぶ際には、みなさんが理解できないものを選んでも伝わりません。それで普遍的で誰でもわかるゾンビというモチーフを持ってきました。その一方で、ゾンビを『龍が如く』の世界にかけ合わせることで、『龍が如く』らしさを十分に出しつつも、新しいものを描けるだろうと、当初から私は見込んでいました。神室町で生活している人たちがいて、主人公たちもその中で生きていて、そこにゾンビが現れる。その脅威に自衛隊や警察、街の住人や東城会はどう手を打つのか。それは十分に『龍が如く』らしくなりますよね。

――そういう意味では、ある意味パラレルワールド的な描き方はされてないですよね。ゾンビが出てくるのに秋山たちが普通になじんでいて、プレイヤーもまたこの世界にいつの間にか普通になじんでいる。『龍が如く』だからこそ、この展開はありなんだと感じました（笑）。

菊池 そう言ってもらえると嬉しいですね。

――ちなみにタイトルが発表されたとき、名越総合監督が「神室町にケジメをつける」とおっしゃっていました。今回神室町を崩壊させて新しい形で描くということは、最初からそのケジメをイメージしていたのでしょうか?

菊池 確かに総決算的な作品にするというイメージは頭の中にありました。ですから、今回主人公に選んだこの4人は、やはりユーザーさんに人気があるだろう、そしてこのキャラでプレイしたいんじゃないかな、と我々が考えたキャラを選んでいます。真島や秋山ももちろんそうですけど、消息が不明だった郷田を選んだのも、やはりそれが一番の理由でした。1作目から数えて6作目になりますけれども、ここですごくガラっと変えてすべてをブチ壊すようなことをやりつつも、総決算的にまとめていくことは意識しながら作っていましたので。

――開発チームとしては「ゾンビでガンアクション」という方向性に決まったと、最初に聞かされたときはいかがでしたか?

細川一毅氏（以下、細川） 素直に「おもしろそう。それを作ってみたい」と思いましたね。『龍が如く』のチームはメンバーがあまり変わらずに作ってきていますので、作ってる側も変化を求めていたというのもありまして。もちろん最初に聞いたときは「えっ!」って驚きましたよ（笑）。ただ、そのあとには頭をすぐに切り替えて「じゃあ作ってみようか」となりました。

――『見参!』のときにも感じましたが、『龍が如く』のチームは結構ノリノリですよね。一度決まればそれに沿って、どんなおもしろいことができるかを追求する。今回ならばゾンビが卓球をするというノリが、個人的には非常に大好きです（笑）。

細川 確かにそうですね。そのノリノリのおもしろさや、我々が「これはきっとやったらおもしろいよ」と感じた部分を、そのままゲームに反映していますそこがユーザーさんにしっかり伝わればいいなと、毎回考えながら作っていますので。

注目1 『龍が如く OF THE END』

実力派俳優たちが出演して物語に華を添える!

『龍が如く』シリーズの大きな特徴の1つが、実力派俳優たちがキャラとして登場すること。本作でも名だたる名優たちが出演し、物語を盛り上げる。注目はやはり本作のヒロインともいうべき、栗山千明さん演じる浅木美涼だ。ここではどんな背景を持つ人物たちなのか、判明している範囲で紹介しよう。なお、左の6人以外にも、遥や花ちゃんなど、おなじみの人物たちも登場する。



浅木美涼 CV：栗山千明

陸上自衛隊三等陸曹。ゾンビを隔離するため、神室町の隔離壁設置および保守を任務として行動している。



長濱友昭 CV：杉本哲太

東城会直系真島組の末端構成員。さほど肝は据わってはいないが、要領よく長年、極道として生きてきた。



二階堂哲雄 CV：的場浩司

近江連合直系郷龍会三代目会長。押しの強さと繊細な計画性をあわせ持ち、近江連合で一目置かれている。



おやっさん CV：石橋蓮司

数十年もの間、たこ焼き一筋のテキ屋稼業。江戸っ子だが、関西人も舌を巻くほどの腕。龍司の師でもある。



DD（ディー・ディー） CV：ピーター

日系アメリカ人の男。「壁」で隔離された神室町に、全身白のスーツという不似合いないでたちで現れる。



堂島大吾 CV：徳重聡

現・東城会六代目会長。神室町ヒルズの竣工セレモニーに出席中、出現したゾンビたちに襲われてしまう……。

ユーザーが求める方向にブレがない

——ユーザー側が求める方向と開発側が求める方向がブレないで制作されているシリーズは、かなりめずらしいですよね。いい部分で裏切る部分がありつつも、ちゃんと遊んだ人が「やっぱこれだよね」と感じられているタイトルだと思います。

菊池　たぶんシリアスで感動的な人間臭い物語が柱になりつつも、おもしろおかしい要素もあるといったノリを、1作目からずっと忘れないからでしょうね。それを基本に味付けするように常に考えていますから。そこが変わらないから、今回のように大きな変化がドーンときても、ユーザーの方に『龍が如く』なんだと受け止めていただけると思います。

——個人的にはその一方で、今回は『龍が如く』のファンではない、新規ユーザーにも向けた部分も結構意識されていると感じましたが？

菊池　それはどのあたりでしょうか？

——たとえば銃を使ったアプローチだったり、敵がゾンビだったりという部分です。今までの『龍が如く』の、裏社会を描いた重厚な人間ドラマとは違う部分で、間口を広げているのかなと感じました。

菊池　なるほど。確かに敵が変わってアクションが変わると、ある程度はこれまで興味がなかったユーザーさんにも遊んでいただけるかな、という期待はありました。ですが、そういう方たちを取り込もうと作った訳ではありません。スタッフに最初に伝えたのは、「銃を撃つけどカジュアル寄りなアクションに」ということです。今まで『龍が如く』を遊んでくださってきたユーザーさんには、バトルで□ボタンと△ボタンをガチャガチャ連打してればなんとかクリアできたという方も多いはずですが、その手軽さは残してほしかったんです。銃の攻撃は、敵を狙って「バン！」と撃って、当たったか、はずれたかという部分でおもしろさを感じますが、あえてそこに比重を置きすぎず、銃を撃つアクションを成り立たせてくれという結構無茶なオーダーを出しました（笑）。

——プレイさせていただくと、『龍が如く』のアクションに近い感覚で撃ってプレイできるのが非常に不思議でした。TPS（Third Person shooter）的な要素もありますが、完全にTPSであると言いきれない、『龍が如く』的なガンアクションになっていますよね。

細川　狙いどおりなんじゃないでしょうか（笑）。ただ、この設計図どおりに作ればこれができる、という形で作ったわけではないんです。ふんわりとしたイメージはありましたが、それこそ1つ追加しては1つ引いてという形で進めました。だいたい去年の夏すぎくらいに「なんとかこの方向でいけるかも？」という手ごたえを感じましたね。

——その方向というのは、構えた視点でも自動的にターゲットが合うという要素などでしょうか？

細川　実はオートターゲットは、当初から入れることが決まっていました。調整したのは従来のシリーズのように、ぐっと引いたアングルでないカメラで没入感を出す部分です。銃を撃てば弾が飛んでいくであろう方向に、ユーザーの意識も向きますよね。そうなると、自然に見たい方向にいつも向いているようなカメラが求められます。ですから、10センチ単位でカメラとプレイヤーの距離を調整しました。ストレスをあまり感じないように、バンバン敵を倒せるようなカメラが完成してからは、「もうこれはイケるな」と確信しました。

——ほかにも何か注意した点はありますか？

馬場保仁氏（以下、馬場）　なんであれ『龍が如く』であることが大前提でなければいけませんよね。ですかTPSならば銃を撃つ場合、たいていはL1かR1ボタンになるとは思いますが、本作は□ボタンで撃つようになっています。

——『龍が如く』として遊べたのも、確かに言われてみるとその部分が大きいですね。

馬場　操作回りは最初からいろいろ検討しましたね。もちろんシューティング風に操作できるコントローラタイプもちゃんと用意してありますよ。今回制作していて難しかったのは、シューティングを遊ぶ人は「何この操作？」となりますし。逆に『龍が如く』が好きな人がプレイすると、「なんで2ボタンで攻撃できないの？」となりますので、どちらかに偏ることなく受け入れられるようにしました。今回"シューティング"という言葉を使わず、「誰でもカンタンで爽快に楽しめるガンショットバトル」と銘打っているのはそういうことなんです。

神室町が舞台だからこそのゾンビたち

——今回登場するゾンビですが、動きがかなり速いですよね。昔ののろまなゾンビをイメージしていたら、ダッシュしてくる奴もいたりして（笑）。

細川　全員が速いと難しすぎてゲームにならない時期もあって、そこの調整は難しかったですね。走ってくるゾンビのイメージを強調しつつ、でも難易度的にはユーザーにタメの時間を作れるようにしてます。たとえばこちらに気づくのが遅いとか、気付いても歩くことしかしない奴とかもいます。

——火炎瓶を投げる奴もいますよね。「知能が高いな」って思ったりして（笑）。外見もいろいろな種類のゾンビがいて、次はどんな奴が出てくるんだろうと、ビクビクしながら探索してました。

菊池　知能が高めの奴がたまに混ざってますね。

馬場　神室町の元住人がゾンビになっていますからね。たとえば警察官ならば硬いという表現も変ですが、耐久度が高いといった特徴があります。まあ、ヘッドショットすれば一発で倒せますが（笑）。見たことのない奴は対処法を考える必要があったりして、登場パターンも後半になればなるほど増えるので、最後まで楽しんでいただけると思います。

全体的な状況を見て使うヒートスナイプ

——ガンショットバトルで大きなカギとなるヒートスナイプですが、相棒のアクションも含めて、全体的な状況を見て使う感じでしょうか。

細川　ヒートアクションと違って、アクションが可能な場所か否かや、敵が今どう分布しているとか、自分のゲージがどれくらい溜まっているのかというのを、瞬間的に判断して攻略に結び付けてもらえればと思って用意しました。

——あせると大爆発は起きても、ゾンビが1匹しか倒せないことがあって悔しい思いもしました（笑）。

細川　これまではどちらかというと反射神経を求めるものも多かったので、あまり慣れてないユーザーさ

Pick Up!

神室町の住人がそのままゾンビに!

神室町が舞台だけに、登場するゾンビたちも神室町の元住人たちばかりだ。



叫びで仲間を呼ぶ
ナキオンナ

▲叫び声をあげて、ほかのゾンビを呼び寄せる女ゾンビ。放置するとこちらが劣勢になるので、真っ先に倒すべき!?



タフなゾンビ
ヤクザゾンビ

▶神室町を縄張りにしていた、東城会のヤクザだろうか。もとがヤクザだけに、体力だけはありそうだ。

ヒートスナイプでゾンビを一掃！

破壊力バツグンの攻撃手段としてシリーズで人気の「ヒートアクション」が、「ヒートスナイプ」として登場。ゲージが溜まったら、ドラム缶や放置された車の給油口などを撃ち抜けば、ゾンビたちをまとめて倒せる。





▲給油車の周囲にゾンビの大群が！ 給油口を撃つと大爆発して一網打尽に!!



ガンショットバトルでゾンビを撃て！

従来のシリーズと大きく違うのが、バトルが銃で戦う「ガンショットバトル」になったこと。ただし"誰でもカンタン操作で爽快に戦える"という、『龍が如く』シリーズの持ち味は健在。敵の方向を向いて□ボタンを押しまくれば、ガンガン当てることができる。



▲基本はこのスタイルで攻撃。銃撃ボタンは『龍が如く』シリーズと同じ□ボタンだ。



▼細かく狙いを定めても撃てる。ヘッドショットを狙えば、一発でゾンビも倒せる！

んだと、サインアイコンが出た瞬間に押し損ねた人も多いと思うんです。今回はあまり種類を用意できませんでしたが、そのぶん趣向をこらしていますよ。

菊池　パズル的な要素もありますね。たとえば二股に分かれている通路で、片方に大勢ゾンビがいる。その場合、火炎瓶のヒートスナイプでゾンビたちを足止めして、別のルートを探索することもできます。場所で限定されたヒートスナイプ以外にも、手榴弾のように自由にヒートスナイプを起こせるものもありますので、うまく組み合わせていくと結構有利に進める場所もあります。魅せるプレイにこだわり始めたら、ヒートスナイプの組み合わせだけで相当おもしろく、カッコよく遊べると思いますよ。

――状況ごとにどう突破するのかを考えて楽しむのは、これまでのシリーズにない楽しさですよね。ちなみに、今回武器を改造することも重要になりますが、従来とは違う方向での成長要素で苦労された部分はありますか？

細川　調整は難しかったですね。とにかく爽快なバトルをさせたかったんですよ。ですからゾンビの硬さであったりとか、デフォルトで持ってる武器の強さは、毎日毎日少しずつ調整しながら変えました。成長させて壮快感を求めさせるように舵を切りすぎると、成長してない冒頭は結構ストレスが溜まるといった難易度設定になってしまいますから。

――かといって冒頭を遊びやすくしすぎると、成長させればさせるほどカンタンになると？

細川　そうですね。あとは成長させるありがたみを感じられなくなってしまうので。

馬場　銃の強さは、ストーリー進行にも影響を与えるので調整が難しいです。もちろん、強力な銃がなければ進めない訳ではありません。でも、それがあれば進行が容易になるという武器はありますね。

――ちなみに、具体的にはどのような武器が使いやすいでしょうか？

馬場　主人公たちにはそれぞれ得意な武器がありますので、それを育てるのがオススメですね。あとはハンドガンならば弾数が無制限なので、僕のような小心者はついついハンドガンを使いがちです（笑）。そのあたりも含めて、幅広い自由度のなかで悩みながら楽しんでほしいです。

――あと今回はストーリーでの重要人物たちが、ゲームで相棒として戦ってくれますよね。

菊池　重要人物たちは物語上、一緒にいる機会が多かったので、戦いにも参加できないかなと。あとは僕自身がキャバ嬢についてきてもらって、ゾンビを撃ってほしかったから（笑）。彼女たちにも奮闘してほしかったんですよ。みんながみんな動揺しているだけでなく、なかにはこの状況に立ち向かう子もいる。そんな神室町の住人たちの一つの表現が、『龍が如く』らしさを感じさせる部分ではないかなと思いまして。

――確かに今までだとキャバ嬢との共闘はあり得ませんでしたが、今回はありかなと思います（笑）。

馬場　命がけの同伴なわけですよ（笑）

「ガンショットバトルシステムは自信作です」（細川氏）

オンライン的な広がりにも期待！

――最後に個人的なイチオシをお聞かせください。

馬場　僕としては『龍が如く』といえばサブストーリーも大事だと思っています。なかでも「相棒をつくろう！」をプッシュしたいですね。相棒はそれぞれ使える武器が違うので、好みの武器の相棒を育てて、活躍してもらってください。育てた相棒は、シナリオが進んでも別の主人公で呼び出せますよ。

菊池　私は『龍が如くモバイル for GREE』というサービスがもうすぐ始まるので、そことの「連動」というのが、隠れた、そして大きなもう一つのチャレンジです。もちろん、今回もダウンロードコンテンツは用意していますが、さらにオンラインでおもしろさを広げるにはどうしたらいいだろうと考え、今回の連動を用意しました。それぞれでプレイすることでいいことがありますので、ぜひこちらもお楽しみに。

細川　やはりガンショットバトルですね。カンタンでしかも爽快に敵を倒していけると思いきや、ちゃんと歯ごたえもあってピンチになる場合も多々あります。ただ、はじめてのシステムでとまどわれるかもしれないので、チェックポイントでのリトライを用意して、再挑戦の敷居は低くしています。ガンショットバトルシステムは自信作ですので、ぜひみなさんに楽しんでいただきたいですね。







1 ときには長濱や大吾のような、主要キャラと共闘する場面もある。彼らには通常の相棒と同じように、指示を出せる。

2 芸能人のゲスト出演も毎回話題となる本シリーズ。今回はテリー伊藤、デビット伊東、エスパー伊東の3人がゾンビに！

3 キャバクラをはじめ、これまでのシリーズで楽しめたプレイスポットは完備。ゾンビが出ようとも、変わらず楽しめる！

ゾンビを倒してコレクション

美しすぎるゾンビ研究家 長谷川麗子

秋山編で出会うことになる女性、長谷川麗子。彼女は自らをゾンビ研究家と名乗り、秋山をはじめとする主人公たちに、ゾンビに関する情報収集を依頼する。長谷川が出題する「指令」と「特務」をクリアしていくことで、彼女の知られざる過去が明らかになる!?



▶「指令」や「特務」をクリアするとポイントが得られる。さまざまなアイテムと交換しよう。



相棒とともに神室町を探索

ゾンビだらけの神室町を1人で探索するのは、歴戦を潜り抜けてきた桐生たちでもさすがに厳しい。そんな彼らの頼もしき力となるのが"相棒"だ。相棒はサブストーリーをクリアすることで仲間になり、フリールートに連れ出して一緒に戦うことで成長していく。彼らはそれぞれ得意な能力があり、相棒は一度仲間にすれば、ほかの主人公でも連れ出せる。彼らとの絆を深めて、過酷なこの戦いを生き延びよう。



▲あのゲイリーが、ゲイリーズ・ブートキャンプを開校。まめに通って相棒を育てよう！



◀相棒との協力ヒートスナイプも用意。安心して背中を預けられる存在、それが相棒だ！



Special Interview

浅木美涼役

栗山千明

ずっと『龍が如く』が好きです

――今回ゲームに出演された感想をお願いします。

栗山千明氏（以下、栗山、敬称略） ゲームはもともと好きで、『龍が如く』シリーズはずっとプレイしていたので、テンションがかなり上がりました。

――実際に演技されていかがでしたか？

栗山 アフレコは一人で録っていたので、掛け合いもなくて少し不安でした。でも、普段のお芝居ではあまり言わないような「おっ」とか、「ぎゃー！」などのセリフが新鮮で楽しかったです。

――今回意識して演じた部分はありますか？

栗山 普段はあまり意識しないで、自由に動きながら声を出しますが、座りながらでは声が変わるんです。そこを意識して演じるのは初体験でした。

――浅木美涼という人物ですが、演技をしてみてどういった印象を持たれましたか？

栗山 信念を強く持っていて、カッコいいなと思いました。周りがゾンビになって、自分がやらないとやられる状況におちいったときに、彼女なりの葛藤を振り切って、生きるために、生き残った人間を守るために戦うところに正義感の強さを感じます。

――ご自分のセリフとキャラクターの動きを合わせた映像は、実際にご覧になりましたか？

栗山 はい。桐生さんとの会話を見て、はじめて自分が出演させてもらった実感がわきました。なんだか恥ずかしいですよね（笑）。

――ドラマや映画の映像とは違う印象でしたか？

栗山 自分がどう動くのかがわからないので、自分だけど自分じゃない不思議な感覚です。ゲーム中に浅木が「上見て！」とか言うと、操作をしている私は「はい！」って感じになって、自分と会話をしているみたいな（笑）。

好きなキャラは真島と秋山

――栗山さんは『龍が如く』シリーズのどこが好きで魅力だと感じていますか？

栗山 まずストーリーがしっかりしていて、映画を見ている感覚なので、すごくのめり込みやすいです。たとえば、桐生さんを操作していると自分が本当に強くなった気分になったり。「おりゃー！」みたいに暴れるのは、普段絶対できないですから。なかなか桐生さんみたいに強い人はいませんが、ゲームでは強くなれる。あとは、彼らの生き様だったり人情だったりも、おもしろさの1つだと思います。

――ちなみに好きなキャラクターは誰ですか？

栗山 私は真島さんが1作目から好きで、最近は秋山さんが好きです。真島さんはエキセントリックな感じで、なかなかリアルにはいない。見ていて「この人は何やるんだろう」みたいな、そういうハラハラさせる人にはつい目がいっちゃいます。でも絶対に身近にいてほしくないです。めんどくさそうなので（笑）。そういう意味では、秋山さんはお兄ちゃんだったらいいのにな。身近にいてほしい感じです。

――最後にファンへメッセージをお願いします。

栗山 真島さんでプレイできるし、私も出てきます。ドラマ性とキャラクターのよさもあいかわらずなので、ぜひぜひ期待してほしいです。



Chiaki Kuriyama

Profile

1984年10月10日生まれ。個性的な演技で数々の映画、ドラマ、CMなどに出演する。現在はシンガーとして活躍中で、シングル三部作を発表。その最新作、椎名林檎プロデュースのニューシングル「おいしい季節／決定的三分間」は3月2日に発売予定。



▲栗山千明さんが"信念を持ったカッコいい女性"だと語った浅木美涼。陸上自衛官三等軍曹で、神室町の隔離壁の設置および、保守を任務とする女性だ。



▲本作の主人公、桐生一馬と並び立つ浅木美涼。いったい栗山千明さんがどのように『龍が如く』の世界に溶け込んでいるのか、プレイ時はその目で確かめてみよう！



「桐生さんと浅木が会話しているのを見て
出演させてもらったことを実感しました」



Mass Effect 2（マスエフェクト 2）

●Xbox 360　●発売中(2011年1月13日発売)
●国内販売元：日本マイクロソフト／発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：BioWare　●RPG(SFシューティングRPG)　●¥7,140(税込)

細部までしっかりと構築された世界観と、複雑に絡み合いながらも自由度の高いストーリー展開で贈る壮大なスペースオペラRPG『Mass Effect』シリーズ最新作。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「もっと知られるべきゲーム」
CASE. 23

近年稀に見る本格派のSF作品として評価された『Mass Effect』の第2弾。こんなおもしろい作品がなぜ売れない!?

数百万人が知っているストーリー 1万人にしか知られていない物語

「おもしろくても売れない」を体現する不遇のタイトル

海外では、国内より約1年ほど早い2010年初頭に発売され、昨年のベストRPG賞、ベストPCゲーム賞、Xbox 360ベストゲーム賞など、数々の輝かしい賞を授賞した壮大なスペースオペラRPG『Mass Effect 2』。北米では、初週の販売本数だけでも200万本を突破したという大ヒット作品です。また、ゲームを開発したBioWareは、昨年ベスト開発スタジオ賞も授賞した実力派。過去には『Ultima Online（ウルティマ オンライン）』、最近では『Dragon Age: Origins（ドラゴンエイジ：オリジンズ）』といったタイトルを開発したこともあって、RPGに強いというイメージが浸透しつつある開発スタジオです。

さて、数々の授賞実績からも話題に事欠かない本作なんですけど、こと日本国内での販売本数となると、初週はわずか1万本以下と、かなり厳しいスタートになってしまいました。前作、今作ともにクリアまで遊び、その魅力に惹かれた筆者としては、今後販売本数が少しでも増えることを望むばかりです。ということで、このコーナーを借りてこのゲームの魅力を少しでもお伝えしたいと思っています。

壮大という言葉を使うにふさわしい細部まで作り込まれた大作

北米で2007年（日本では2009年）に1作目が発売された『Mass Effect』シリーズは、ゲームではまだまだ珍しい三部作構成のタイトルです。つまり、それだけ構想段階から壮大なスケールのストーリーだったというわけですよね。少なくとも『2』まで遊んだ限りでは、まさに〝壮大〟という言葉がピッタリくる作品。銀河を股にかけた冒険が楽しめるスペースオペラに仕上がっています。それを形作っている最大の要因は、収録された膨大なテキストからもわかる作り込まれた世界観にあります。人類がどんな歴史を経て宇宙に進出し、異星人と遭遇したのか。また、さまざまな異星人はどんな環境の星に住み、歴史を積み上げ、政治を行い、文化が花開いたのか。そして、直面している問題は何か……などなど、仲間に加わる異星人やその星の住人との会話をとおしてこれらの情報を知ることができます。

本作では主人公のシェパード少佐がさまざまな異星人を仲間に加えながら、宇宙の危機を救います。その過程で数々の任務をこなしていくことになるわけですが、なかには各キャラの個人的な事情に絡んだクエストもあります。『Mass Effect』シリーズは任務に直接関係のないこういったクエストも重要で、これを通じて仲間たちへの愛着が沸くばかりか、それぞれの種族に対する理解を深めるきっかけになったりするんです。よく連続ドラマや連載マンガのなかで、脇役だけを掘り下げた回というのがありますけど、このクエストはそれと同じ役目を果たしています。どこか陰のあるキャラが抱えている問題とはいったいなんなのか、といったことがそのクエストでわかったりするわけですね。このクエストによって主人公以外のキャラが単なる駒ではなくて、共に戦う仲間なのだという意識を強めてくれるんです。本作に登場する異星人は、造形がリアルで見た目にはちょっと親しみにくく感じるかもしれませんけれど、キャラのバックグラウンドや性格がわかってくると、とても親しみの沸く存在に変わるんですよ。

前作を引き継ぎながらも異なる立場の主人公を配する妙

前作で仲間とともに宇宙を救った主人公は、本作の冒頭で新たな敵によって殺されてしまいます。この始まり方にも度肝を抜かれましたが、主人公の属していた評議会から目をつけられていた組織に救われ、その手足となって任務をこなしていくという展開にも驚かされました。この立ち位置の大きな変更に加えて、復活までに要した2年の間にかつての仲間がバラバラになっているのも、前作を遊んだ者としては新鮮でした。このためもう一度仲間集めを行うことになるものの、かつての仲間探しと新たな仲間との出会いが味わえて、いちからパーティを作り直すのはむしろ楽しいんですよ。昔の仲間は2年の間に船を降りて新たに事業を始めていたり、種族が抱える大きな問題に向き合っていたりと、おのおのの活動をしている様が描かれ、前作から地続きの物語であることが感じられるんです。こう聞くと前作からの付き合いが長いぶん、思い入れは昔の仲間のほうばかり強くなると思われるかもしれません。しかし、初登場となるキャラも際立った個性を持っていて、プレイヤーに強い印象を与えてくれます。和製のRPGは個性的なキャラの揃った作品が多いですが、海外製のRPGのなかでも本作はそれに匹敵するほどキャラが立っている作品だと思います。

大幅にブラッシュアップされたシステムでより遊びやすく！

ゲームシステムの基本的な部分は前作からほぼ引き継ぎですが、銃のオーバーヒートを廃止、仲間に指示が与えやすくなったなど、ブラッシュアップが施されています。本作は続編ですし、新作だからといって必ずしもシステムを大きく変えたりする必要はないと私は思っていますので、この点は大歓迎ですね。もとのシステムに大きな欠点がないならなおさらでしょう。

唯一残念だったのが、MAKOと呼ばれる車両を使った惑星の探査ができなくなった点です。いろいろな星に着陸して地表を走り回れた前作とは打って変わって、今作では惑星に探査機を投下するだけのシンプルな構成になってしまいました。砂漠、雪原、岩場、海など、惑星ごとに環境がガラっと変わり、原住生物の襲撃や秘密施設や資源の発見などのイベントをとおして探索の醍醐味が味わえただけに、これはちょっと残念でした。

海外RPGに対するイメージをガラっと変える秀作

海外RPGというと、最近はオープンワールド型を思い浮かべる人も多いかもしれません。本作もメインクエストのほかに、仲間に関連するクエストも含めた多くのサブクエストが用意されてはいます。しかし、最初から目的が示されていますから、次に何をすればいいのかわからなくなることはありませんし、グイグイ引き込む物語は、RPGにしっかりしたシナリオを求める人におすすめできる部分です。前作がシーズン1で、本作がシーズン2ともいえる構成であることを考えると、海外のTVドラマが好きな人もきっと楽しめると思います。冒頭に書きましたように、本作は日本ではまだ1万人ほどしか知られていない物語ではありますが、やって損はない作品であることは間違いありません。機会があればぜひ遊んでみてください。

（RON）

NO GAME NO LIFE

3月 オールゲームソフトカタログ

3つのVIEWで3月に発売されるゲームを網羅!

Interview Preview Review

Pickup Interview

Pickup Preview & Review

March

Preview



「なぜカインは裏切ったのか？」というところが最初の引きになっています。

――ストーリーモードは、実際にプレイするまでは前作までのキャラがどう絡んでくるかが気になっていたんですが、やってみてわかりました。

高橋光則氏（以下、敬称略） メインはあくまで今回の新キャラで、「なぜ13回目の戦いに彼らがいなかったのか？」がポイントになっています。それが13回目の戦いで、コスモス軍が勝てた理由につながっていく。だから必然的に、今回の新キャラにスポットが当たるわけです。

――シナリオがキレイにまとまっていますが、すでにあるものの前のお話を描くというのは難しかったのではないでしょうか？

高橋 破綻なく収めないといけない部分もありますし、前作で語ってる部分はもう変えられませんからね。ただ、そういう大変さもワールドマップを入れられたことによって、動きを含めて考えられました。このときに誰がどこにいたのかとか、このへんを旅していたとか、あの世界の中でどんな動きをしてたのかというように。そんな大変さもありましたが、楽しんでやれたのではないかなと思っています。

――ストーリーをクリアするとレポートが手に入って、サイドストーリーが見られます。そこで前作までのキャラが登場したりしますよね。

高橋 メインシナリオではフォローしきれない展開は必ずあるというのがわかっていて、でも触れないのはもったいないかなと。サブシナリオというわけじゃないんですけど、ショートストーリーというか。バトルのあるなしにかかわらず、なんらかの形で入れていく

新たな戦士たちが導く最終決戦への光

光と闇の13回目の最終決戦へといざなう、12回目の戦いで語られる真実とは……。待望の続編『ディシディア デュオデシムＦＦ（以下、デュオデシム）』の開発秘話を2人キーパーソンが語る。

DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY

PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
2011年3月3日発売予定	UMD版：¥6,090（税込）、DL版：¥4,980（税込）
ACT ジャンル	A・RPG
対戦 メーカー	スクウェア・エニックス
育成 備考	プレイ人数：1～2人（アドホック時は最大10人）

ボリュームがスゴイ!! 『デュオデシム』の見どころを紹介

新キャラが追加されたほか、新たなバトル要素・アシストシステムで、バトルの駆け引きが大きく変わった『デュオデシム』。もちろんほかにも、さまざまな追加要素が用意されている。そのなかでも注目の要素をピックアップして紹介。

1 第3のフォームが登場

歴代の『FF』キャラが集結して戦う本作では、全キャラに前作の通常フォームとアナザーフォームに加え、サードフォームが用意された。カラーが大きく違うキャラから、見た目がガラッと変わるキャラまで、そのバリエーションは多彩。



▲新キャラ『ＦＦＸ』のユウナのサードフォームは、原作の結婚式の姿に。召喚士である通常時とは衣装や髪型などが大きく異なる。

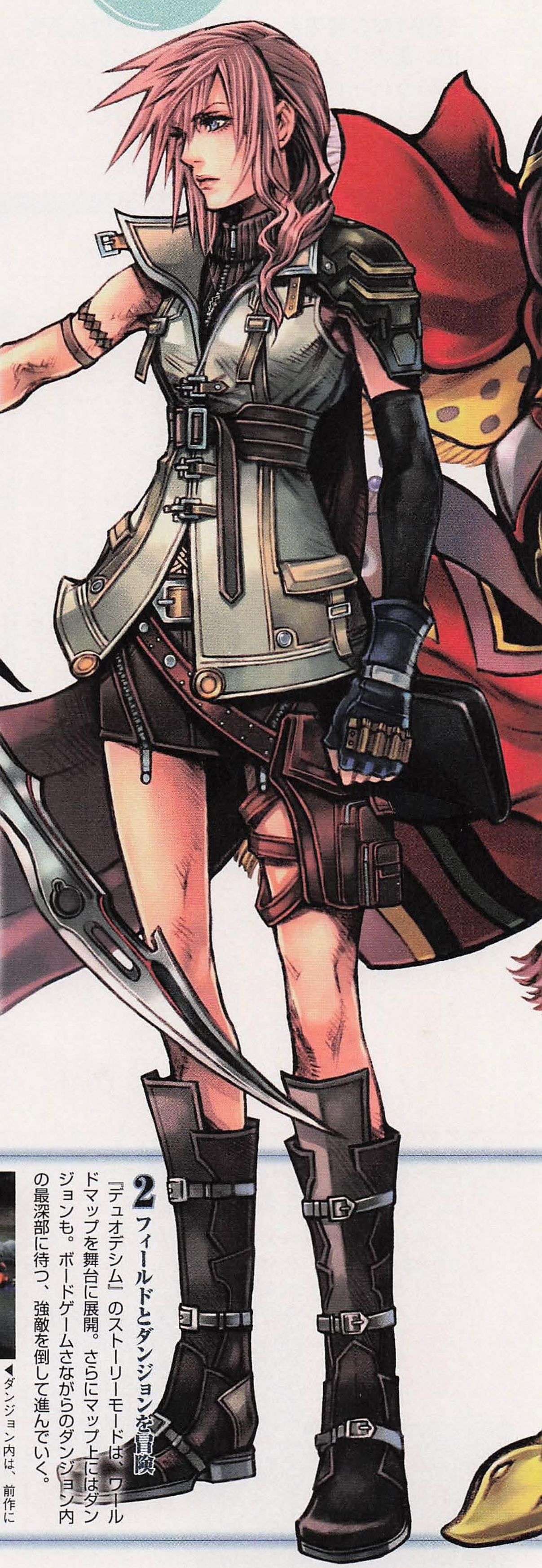


原作のドット絵を見事に再現!

◀『ＦＦＶ』のエクスデスは原作のドット絵の姿を忠実に再現。ほかにもドット絵をモチーフにしたキャラは多数存在する。

Pickup Interview

Tetsuya Nomura&Mitsunori Takahashi



方法を検討しようということで生まれたのが今回のものです。ものによっては結構なボリュームがあったりします。単体イベントのものもあれば、いくつか続きものもあったりするなど、かなりの数がありますよ。

——やはり今回もカインが裏切るようですが、「カインが裏切る」というのはお約束ですかね？（笑）

高橋　カインが出てきてシナリオに絡むとき、彼のアイデンティティというか、裏切りがないこと自体がありえないだろうと思いまして。ただそこは、実際お話を見ていただければ、いろいろと真実が見えてきます。カッコいいカインを描けていると思いますので、楽しみにしていてください。今回はなるべく、謎や引きになる部分を次から次へと用意していて、先が気になる展開にしてほしいと担当者にお願いしました。そのため「なぜカインは裏切ったのか？」というところが、まず最初の引きになっています。

——野村さんは前作の頃から、続編ではカインを出したいとおっしゃっていましたが、完成してみていかがですか？

野村哲也氏（以下、敬称略）　このゲームはジャンプを多用した攻防になり、どのキャラクターもかなりの跳躍力を持つわけですが、ジャンプが特性のカインだとどんなジャンプの使い方になるのかというのが見たかったんですよね。

——ではジャンプの再現はどうでしたか？

野村　すごい跳ぶねって（笑）。まぁ、ジャンプそのものの差というより、ジャンプを利用した間の詰め方、アビリティとしての「ジャンプ」など、うまい落としどころを考えてくれたと思います。

——カインはEXモードになると兜を脱いで金髪姿になるんですけど、あれは『ジ・アフター』が資料になっているんですか？

高橋　実は最初オールバックだったんですよ。

野村　最初は僕のイメージでオールバックに描いていたんですが、『ジ・アフター』の攻略本に、兜を脱いだカインの顔を「非公式だけどこんな感じ」ってオグロさんが描いているのを見つけたんです。その絵が前髪を垂らしていたので、修正しましたね。

高橋　自分のところには、どこにも出ていないオールバックのカインの絵がありますよ！　結構印象違っていますね。

——ギルガメッシュのサードフォームは元々、野村さんが描かれたドット絵がもとに？

野村　『FFV』のときのドット絵は、天野さんのイラストとは全然違うんですよ。先にドット絵が完成していて、あとから天野さんに描いてもらったんです。ドットのギルガメッシュとギルガメッシュチェンジしたやつは、自分が先にデザインを終えていて、あとでイメージとして天野さんに描いていただいた流れですね。当時はそういう発注も多かったです。サードフォームは当時自分が描いたデザインが残っていたので、ドット絵とデザイン画を見て作ってとスタッフに渡しました。

——それで天野さんのイラストとドット絵に違いがあるんですね。

野村　天野さんのイラストが先にあったら、ドットもそうなっていたと思います。開発当時、ギルガメッシュはそんなに立っているキャラじゃなかったんですよね。バトル側で結構キャラクターを立てちゃったので、あとで天野さんに発注することになりました。

——シルエット的にはそんなに違いませんよね。

野村　弁慶だというコンセプトが最初にありましたから。自分のスケッチブックにはノーマルのものとは別に、ギルガメッシュチェンジした姿のものを「ギルガメッシュ」という名前で描いていました。それをバトルの企画担当者が、ノーマルのデザインをギルガメッシュとして、変身するという設定にしてくれたんです。

——ワールドマップは制作途中に入れること決めた案だと聞いていますが、それはRPGらしさを求めたからですか？

高橋　前作を手に取らなかった人に、よりRPGらしい形で「『ディシディア』の世界ってこうなっているんだ」と示すものを入れられると、パッと見にもわかりやすいのではないかと。とはいえ最初は難しいだろうと思っていました。でも、各セクションの担当者が「やりましょう」と言ってくれて、ワールドマップの最初のプロトタイプみたいなものができたんです。仕組み的にはバトルの処理の延長線上でできているんですが、そう思えないほど最初に見たときのインパクトが大きかったので、これはいけると思いました。

——遊んでいると、ワールドの名前やひずみの名前に懐かしい響きのものがありますよね。

高橋　初の『FFI』の3D化のようなところもあるんです。当時遊んでいた方も、これを機に遊んでもらえたらいいですね。


野村哲也
クリエイティブプロデューサー


高橋光則
ディレクター

2 フィールドとダンジョンを冒険

『デュオデシム』のストーリーモードは、ワールドマップを舞台に展開。さらにマップ上にはダンジョンも。ボードゲームさながらのダンジョン内の最深部に待つ、強敵を倒して進んでいく。


▶各種アイテムはフィールド上のモーグリから購入できる。


◀ダンジョン内は、前作に似たボードゲーム風のルールで進行。最深部の強敵を倒すとクリアになる。

3 自分だけのストーリーを作り出そう

メインとなるストーリーや対戦のほかにも、やり込み要素が多数用意された本作。自身が考えたオリジナルの物語を配信し、プレイすることも！





▲オリジナルストーリーを作って配信！通信によるすれ違い要素なども楽しめる。



コンプリート実現までの歩み

1991年の発売から20年の月日が流れるも、いまだ幅広い層のファンに愛され続ける4番目の『FF』。PSPというハードで美しくよみがえった『FFⅣ』の“究極コンプリート”の魅力を、3人のキーパーソンに聞く!!

Pickup Interview
Hiroyuki Miura & Yoichi Yoshimoto & Takashi Tokita

ファイナルファンタジーⅣ ジ・アフターイヤーズ
FINAL FANTASY IV THE AFTER YEARS.

PSP	ファイナル ファンタジー Ⅳ コンプリートコレクション
2011年3月24日発売	UMD版：¥5,980（税込）、DL版：¥4,980（税込）
冒険 育成	ジャンル：RPG メーカー：スクウェア・エニックス 備考：プレイ人数：1人用

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーⅣ



「20周年記念にふさわしい完成度です」（三浦氏）

新規シナリオの「インタールード」を追加

――『コンプリートコレクション』で、2作品をまとめて発売することになりましたが、これは『FFⅣ』発売から20周年を記念してのことなのですか？

三浦宏之氏（以下、三浦） 過去にPSPで『FFⅠ』と『FFⅡ』が発売されましたが、それと似た形で『FFⅣ』をリメイクできないかという話が社内であがったのがきっかけです。自分としては『FFⅣ』はこれまでにも多くのハードでリメイクされてきた作品ですので、ファンの方に「また『FFⅣ』か……」とガッカリされてしまう危険性を感じていました。そこで携帯アプリとWiiウェアで配信されていた『ジ・アフターイヤーズ』と、この2作品の間を描いた新規シナリオを収録して〝完全版〟を出そうと決めたんです。

時田貴司氏（以下、時田） オリジナル版の制作を手掛けた身としては、もう20年もたったのかと感慨深いですね。当時『FFⅣ』をプレイした子供が、今は大人になっていますし。そういう意味で今回の『コンプリートコレクション』が親子世代の物語ですし、ユーザー側もリアルに親子世代で楽しめる作品になっていると思います。

――それほどまでに長く支持される作品ですが、本作はシリーズではどんな位置づけだと思いますか？

時田 あらゆる面で、これ以降の『FF』の基盤となった作品だと思いますね。バトルシステムのアクティブタイムバトルにしても、物語にアニメのようなドラマ性を積極的に取り入れたのも『FFⅣ』が初めてです。オリジナル版の『FFⅣ』の開発コンセプトが、『FFⅠ』から『FFⅢ』までのいいところをすべて集約しようという内容だったので、自然とスタンダードな『FF』になりました。

――時田さんは今回、本編と『ジ・アフターイヤーズ』をつなぐシナリオを監修されたそうですが？

時田 新規シナリオのタイトルは「インタールード（間奏曲）」です。2作の間のミッシングリンクを埋める内容になっています。『FFⅣ』の戦いから約1年後に、ダムシアン王国の復興を記念した式典が行われ、そこに一同が集まるところから物語は始まる形です。ちなみに「インタールード」は、セシルの視点で展開します。

――「インタールード」は『FFⅣ』をクリアすると遊べるようになるのでしょうか？

三浦 いえ、本編と「インタールード」『ジ・アフターイヤーズ』は3作品で完全に独立しており、ゲーム開始時にどれでも好きな作品から遊べます。

――DS版『FFⅣ』ではキャラにボイスが付いて話題になりましたが、本作ではどうなりますか？

三浦 そこは悩んだのですが、今回はボイスを付けないことにしました。『コンプリートコレクション』は、オリジナル版『FFⅣ』をハイクオリティの2Dでリメイクする、というコンセプトでしたので。

――PSPでのリメイクで苦労された点は？

吉本陽一氏（以下、吉本） 2Dのドット絵制作は久しぶりでしたので、感覚を取り戻すまでは手間取りました。ほかにも「インタールード」の世界観設定にも気を使っています。すでに『FFⅣ』と『ジ・アフターイヤーズ』というタイトルがあり、その雰囲気を壊してはいけませんでしたから。

――グラフィックはオリジナル版『FFⅣ』を基準に制作されたのでしょうか？

吉本 大もとの基準はオリジナル版『FFⅣ』のグラフィックですね。それを参考にしつつ、PSPならではのハイエンドグラフィックを追求したり、色合いを調整したりしました。技や魔法のエフェクトに関しては、どちらかといえばPSPだからこそできる派手めな演出を前面に押し出しています。

セオドアの成長物語を描く

――『ジ・アフターイヤーズ』ではセオドアが主人公ですが、彼はどういった人物なのでしょうか？

時田 セオドアは、セシルとローザという『FFⅣ』の英雄とヒロインの間に生まれた息子ですね。平和な時代に両親のもとで大切に育てられたので、しっかりした性格をしていますが、自分の立場について思い悩む少年でもあります。このあたりはセシルの繊細さを受け継いでいる感じです。

――物語はセオドアを中心に描かれるのですか？

時田 そうですね。物語の冒頭でセシルの行方がわからなくなり、バロン国王が不在の間にセオドアがどのような行動をとるかがメインストーリーになります。そして、旅に出たセオドアをサポートするように『FFⅣ』のキャラや新キャラが登場して、彼らとのキズナを通じてセオドアが成長していくという、わりと王道なシナリオになっています。

――月齢システムやバンド・システムは『ジ・アフターイヤーズ』ならではのシステムですね。

時田 『FFⅣ』とはまた違ったバトル感覚を味わえるので、『ジ・アフターイヤーズ』を未プレイの方に触れてほしいですね。『ジ・アフターイヤーズ』ではパーティが頻繁に入れ替わるので、さまざまなキャラの組み合わせでバンド技を試してください。

――月の影響を受ける月齢システムもユニークですが、どのような発想で導入したのでしょうか？

時田 もとは携帯アプリ用の作品ということで、リ

STORY 『FFⅣ』の十数年後に新たな事件が発生!?

舞台は『FFⅣ』の十数年後。平和が戻った世界に再び魔物の手が伸び、不吉な予兆を見せる。物語はセオドア編、カイン編といった章仕立てで展開するのが特徴だ。

物語は章仕立てで展開!!





◀▲各キャラにスポットを当てた冒険が描かれ、ストーリーは進んでいく。

CHARACTER 主人公・セオドアのほか『FFⅣ』のキャラも活躍

『ジ・アフターイヤーズ』では、セシルとローザの間に生まれた王子・セオドアが主人公となる。彼を中心に、『FFⅣ』のキャラや新キャラの物語がつむがれていく。



カイン 元バロン王国竜騎士団隊長で、セシルの親友。修行に出て以来、消息は不明。



ローザ セシルの妻であり、バロン王国の王妃。悩みを抱えるセオドアを優しく見守る。



セシル 『FFⅣ』の主人公。本作ではバロン国を治める名君として、民の信頼を集める。



セオドア セシルとローザの息子で、バロン国の王子。自らの出自と運命に思い悩む。

『ジ・アフターイヤーズ』その魅力!

『FFⅣ』の外伝として、携帯アプリとWiiウェアで配信された『ジ・アフターイヤーズ』。その魅力をおさらいしよう！



『FFⅣ』の究極

プロデューサー
三浦宏之氏
本作ではプロデューサーとして全体の統括を行っている。最近の代表作は『サガ2秘宝伝説GOD』や『サガ3時空の覇者Sol』など（右）。

ディレクター
吉本陽一氏
本作のディレクションを担当。最近は『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』などを手掛ける。今回は大阪開発室からTV電話で参加。

スーパーバイザー
時田貴司氏
モバイル事業部、シニア・マネージャー。『FFⅣ』の生みの親の1人。今回は本編と『ジ・アフター』の間をつなぐシナリオを監修している（左）。

アルタイム性を意識したシステムを入れたいなと考えました。『ジ・アフターイヤーズ』自体がかなりボリュームがありますので、ゲーム中のどの時期に遊ぶかでバトルに変化を起こしてみたかったんです。当初は現実の時間帯とリンクして月齢を変化させたかったのですが、やむなく断念しました。

――システム面で新要素というのはありますか？

吉本 『FFⅣ』と『ジ・アフター』のどちらも、コンフィグでオリジナル版の音源に切り替えができますね。懐かしい音楽を聴けるので、ファンにはたまらないはずです。ほかにもコマンド送り機能や、自動で戦闘を行うオートモードを搭載しました。

三浦 DS版のオープニングムービーも収録していますし、「ギャラリーモード」では天野さんのイラストがたっぷり鑑賞できます。ほぼすべてのイラストが閲覧できますよ。あれだけのイラストが収録されるのは初めてですね。

――難易度はオリジナル版が基準でしょうか？

吉本 2作ともオリジナル版が基準です。DS版『FFⅣ』で難易度が高いと感じたユーザーさんもご安心ください。また、『ジ・アフターイヤーズ』も携帯アプリ版では難しいという声があったので、若干抑えています。やり込み要素のチャレンジダンジョンのアイテム入手確率も変更しました。

時田 携帯アプリの頃は月1回の配信だったので、ユーザーさんを退屈させないよう意図的に歯ごたえのある内容にしていました。でも今回は1本のパッケージでの発売になりますので、初心者でもサクサク遊べるように調整しています。

――隠し要素に追加はありますか？

吉本 『ジ・アフターイヤーズ』では新たに隠しボスを追加しました。オリジナル版を遊んだ方でも、また新鮮な気持ちで楽しんでいただけると思います。

――そのほかに開発秘話はありますか？

三浦 今回は『インタールード』にも開発室（『FFⅣ』に登場した、開発スタッフと会話できる隠し部屋）が登場します。そのなかで自分のキャラのイベントが豪華な作りになっていて、見せられたときは驚きましたね（笑）。

時田 『FFⅣ』の開発室は、ファンの間でも語り草になっているからね。どんなに作業が忙しくても、開発室の制作だけはしっかりやっていたな（笑）。

――『ジ・アフターイヤーズ』では、ほかにどのような新キャラが登場するのでしょうか？

時田 主人公のセオドアのほかに、ドワーフ王ジオットの娘・ルカ、ヤンの一人娘・アーシュラなどが代表的でしょうか。もちろん、本編以降で新登場となるキャラはまだまだ存在します。あとは、『FFⅣ』のキャラが成長した姿を見られるのも『ジ・アフターイヤーズ』の見どころですね。パロムとポロムは、『FFⅣ』からの成長ぶりが顕著ですよ。思春期なセオドアとの絡みは必見です！

開発が考える『FFⅣ』の魅力

――20年近くもファンに愛され続ける『FFⅣ』ですが、その人気の秘密は何だとお考えですか？

時田 僕がオリジナル版『FFⅣ』を制作したときは、さっきも言いましたが前3作の『FF』のおもしろいところを凝縮しました。『FFⅠ』のカオスと四天王のような悪役がいる世界観とか、『FFⅡ』の人間ドラマ、そして『FFⅢ』のジョブ性を各キャラに割り当てたキャラ設計など……。その結果、万人が楽しめる遊びやすい作品になり、それが現在まで愛された要因の1つだと思いますね。

――カインやギルバートのような、個性的なキャラの存在も根強い人気だと思います。

時田 そうですね。ギルバートは『FFⅣ』では軟弱者ですが、『ジ・アフターイヤーズ』では立派に成長していますからね。セシルが不在のときに、軍事面で人を支えるのはおそらくヤンでしょうが、精神面で人を支えるのはギルバートだと思いますよ。

――ちなみに初回特典には、3月3日発売の『ディシディア デュオデシム FF』のキャラクターダウンロードコードも付録されるようですが？

三浦 コラボレーション企画として、セシルの特殊なコスチュームをダウンロードできるコードが入っています。コスチュームの詳細は近いうちに公式サイトで発表されるのでお待ちください。

――最後にファンにメッセージをお願いします。

吉本 新規シナリオの「インタールード」は、手軽に遊べるなかにも魅力がギュッと詰まっています。物語自体は短めですが、見ごたえはバツグンですよ。

三浦 『コンプリートコレクション』は、まさに〝究極コンプリート〟の名にふさわしい内容に仕上がりました。物語だけでも大河ドラマ並の厚みがありますし、サウンドやアートギャラリーもふんだんに収録されています。単なるゲームとしてだけではなく、『FFⅣ』の記念品としてお手元に置いてほしいですね。

時田 この作品は僕にとっての『FF』の原点であり、ゲーム作りの第一歩でもあります。オリジナル版を手掛けてから20年がたち、ファンの方に負けないぐらいの愛情を込めて今回の『コンプリートコレクション』を完成させました。過去に『FFⅣ』を遊んだ人も、まだプレイしていない人も、本作で『FFⅣ』のすべてを味わってください。

「SFC版『FFⅣ』は前3作の集大成でもありました」（時田氏）

SYSTEM 本作独自のシステムをチェック

『FFⅣ』独特のアクティブタイムバトル（ATB）に加え、本作には月齢やバンド技など独自の要素を搭載。また、やり込み向けのダンジョンも用意されている。



◀素早さに応じてゲージが溜まり、MAXで行動可能に。

1 月齢システム

ゲーム中は、移動や宿泊などで時間が経過すると月齢が変化。4段階ある月齢の状態によって、バトルやイベントに影響をおよぼす。


◀月齢変化時は画面に表示される。
▶月齢によって、技の効果が変動！

2 バンド・システム

キャラ同士のアビリティやコマンドを組み合わせ、強力な連係技を繰り出すシステム。使用できるバンド技は、80種類を超える!!



▲セオドアと召喚士リディアのバンド技、「サンダーウェイブ」。帯電させた剣で敵を一気に斬り裂く！ このほかにも、最大5人で繰り出すバンド技も存在する。

3 チャレンジダンジョン

各章のクリアデータで冒険を再開すると、チャレンジダンジョンに挑める。かなりの難易度を誇るが、レアアイテムを入手できる。



▲ダンジョンにはいたるところにトラップが！ 出現モンスターも強敵揃いなので、十分にレベルを上げてから挑め！

『FF』オールスターキャラが魅せる 秩序と混沌の12回目の闘争



歴代の『FF』キャラが夢の共演を果たした『ディシディア ファイナルファンタジー』。その正統続編である『ディシディア デュオデシム FF(以下、デュオデシム)』がまもなく開幕する。新たな参戦キャラ、進化したバトル、そして敗北へとつながる謎の物語……。このかつてない壮大な戦いを見届けるのに理由がいるかい？
(ライター／スズタク)

PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
2011年3月3日発売	¥6,090(税込)、DL版¥4,980(税込)
ACT 対戦 ジャンル	A・RPG(ドラマチック プログレッシブ アクション)
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	プレイ人数：1～2人(アドホックモード時最大10人)

Preview

作品の垣根を越えた夢の対戦が再び実現!!

秩序の神コスモスと混沌の神カオスの12回目の闘争を描いた『デュオデシム』。『FF』シリーズのキャラを操作し、爽快で派手なバトルを味わえるのが本作の最大の魅力だ。また、前作の物語も完全収録されており、これ1本で『ディシディアFF』のすべてが楽しめる作りになっている。

バトルは時間無制限の1対1で展開される。3Dマップ上を自由に動き回るアクション性の強いバトルだが、アイテムやアクセサリを装備して強化するRPG要素も含まれている。また「ストーリーモード」では、新たにフィールドが登場。宝箱の発見やダンジョンの探索といった、『FF』ファンになじみ深い冒険も堪能できる。もちろん前作同様、ほかのプレイヤーとの通信対戦も熱い。「オリジナルクエスト」、「ラビリンス」などの新要素も充実し、数々のやり込み要素がプレイヤーを待つ。

バトルシステム BATTLE SYSTEM

ブレイブ攻撃とHP攻撃の2種類を使い分けて攻める

本作のバトルは、ブレイブ（攻撃力を示す数値）を奪う〝ブレイブ攻撃〟と、相手のHPを減らす〝HP攻撃〟の2種類を使用して戦う。HP攻撃を当てると、ブレイブの数値ぶんだけ相手にダメージを与えられ、相手のHPを0にすれば勝利だ。敵のブレイブをすべて奪うと相手はBREAK状態となり、大量のブレイブを取得可能。一気に大ダメージを与えるチャンスが生まれる。

バトル中にEXゲージが満タンになると、R+□ボタンで「EXモード」にチェンジ可能。EXモード中は攻撃性能上昇やHP自動回復などの効果が得られる。さらにEXモード中にHP攻撃を当てると、続けてキャラ固有の必殺技「EXバースト」を発動できる。EXモードやEXバーストには原作を意識した演出が盛り込まれ、『FF』ファンなら思わずニヤリとすること間違いなし。また、『デュオデシム』では、新たに味方を召喚して攻撃させるアシストシステムを導入。全キャラのなかから1人をアシストキャラとして選択でき、アシストゲージがたまると呼び出せる。連携攻撃やダメージの身代わりなど、アシストは攻守にわたって戦術に組み込める。

複雑な操作が苦手な人は、オプションで「RPGモード」に切り替えれば安心だ。コマンド入力のような操作で、キャラが自動的に戦ってくれる。ほかにもプレイヤーをサポートする〝召喚獣〟や〝バトルルール〟などが存在。「対戦ACTが得意な人が必ずしも勝つとは限らない」というのが、本作のバトルの特徴といえる。

キャラクター CHARACTER

新たな8人の戦士が闘争の地に降臨!

前作『ディシディアFF』の登場キャラに引き続き、『デュオデシム』では新たに8人のキャラが追加。『FFI』から『FFXIII』まで、幅広い作品からの参戦が実現した。このうち、ライトニング、カイン、ティファ、ヴァン、ラグナ、ユウナの6人が物語のメインキャラとして活躍する。本編のエンディング後に繰り広げられる13回目の戦い（前作）で、何故彼らが消えてしまったのか……。神々の最終決戦の裏に隠された真実が、ついにヴェールを脱ぐ。

前作と同じく、別々の作品のキャラ同士が絡み合う場面も見どころの1つ。ライトニングとカイン、ヴァンとティナなど作品の垣根を越えた会話やバトルは、〝異説〟ならではといえる。どのキャラも原作で印象的だったセリフや仕草、ポーズなどが再現されており、こちらもファン必見だ。なおラグナやプリッシュは本作で初めてボイスが採用されたキャラクター。原作の雰囲気を踏襲しつつも、より際立った個性を見せる彼らに注目したい。

✦判明している参戦キャラクター

キャラクター名	登場作品
ウォーリア・オブ・ライト、ガーランド	FFI
フリオニール、皇帝	FFII
オニオンナイト、暗闇の雲	FFIII
セシル、ゴルベーザ、カイン	FFIV
バッツ、エクスデス、ギルガメッシュ	FFV
ティナ、ケフカ	FFVI
クラウド、セフィロス、ティファ	FFVII
スコール、アルティミシア、ラグナ	FFVIII
ジタン、クジャ	FFIX
ティーダ、ジェクト、ユウナ	FFX
シャントット、プリッシュ	FFXI
ヴァン、ガブラス	FFXII
ライトニング	FFXIII

※赤字は新登場キャラクター

『プロログス』購入でエアリスが使用可能

本作の先行配信版『プロログス』が、PSストアでダウンロード販売中（税込￥300）。オリジナルストーリーやアーケードバトルを遊べるほか、購入すれば本編でアシストキャラ専用のエアリスが使用可能になる。





▶『FFVII』の人気ヒロインがアシストキャラで活躍する！



▲混沌の神カオスを倒すため、異世界に召喚された戦士たち。しかし、運命は彼らに対して残酷な現実を与えることに……。

Review

ファンは絶対好きにな〜る　好きにな〜る

シリーズ生誕20周年を記念して制作された前作『ディシディアFF』は、バトルや物語もさることながら、なにより随所に散りばめられた原作ネタが豊富でした。本作でもその開発姿勢は変わらず、さらにパワーアップしています。キャラたちのなにげないセリフやポーズ、バトルで使用する技、アイテムの名称、歴代キャラが解説してくれるヘルプマニュアル……etc. ファンも忘れかけていたようなマニアックな演出を発見するたびに、開発スタッフの『FF』に対する“愛情”がひしひしと感じられます。『FF』という一大ブランドのコラボ作品であるだけに、原作をプレイした方は「元の雰囲気が損なわれているんじゃないか」と危惧しているかもしれません。でもそんな心配はまったくの取り越し苦労です。むしろ原作設定を忠実に貫き通した内容であり、1作でもシリーズを経験したユーザーなら遊ぶべき作品だと思います。

バトルの基本的な仕組みは前作と同じですが、EX関連の仕様変更やアシストシステムの導入によって、戦い方はガラッと変わりました。また、アイテムやアクセサリの効果、クリティカル攻撃や移動アクションにも調整が加えられ、より対戦ACTとしての色合いが濃くなった印象です。一方、キャラが自動で戦う「RPGモード」も非常に優秀で、複雑な操作が苦手な人でも楽しめます。なお、COM戦だけでなく対人戦も好きな私としては、本作で追加されたEXリベンジ（EXゲージを消費して行う反撃システム）によるバランスの変動が気になるところです。

ストーリー面では、まさに「前作の“13回目の戦い”を遊びたくなる」展開が待っています。本作で描かれる12回目の戦いはそこそこのボリュームですが、全編を含めれば物語の量はかなり膨大！　13回目の戦いも、フィールドマップを採用した構成にフルリメイクされており、前作経験者でも新鮮な気持ちで遊べます。また「ストーリーモード」で手に入る“レポート”から、さまざまなエピソードが見られるのも魅力的ですね。エピソードはレポート中のキーワードを選択すると発生するのですが、この行為が『FFII』の「ワードメモリーシステム」をほうふつとさせて、とても懐かしい気持ちに。

メインの「ストーリーモード」以外にも、本作には自分だけのショートストーリーが作れる「オリジナルクエスト」、プレイヤーの腕を試すダンジョン「ラビリンス」など、とにかく底知らずのやり込み要素があります。前作を未プレイの方は、まず配信中の『プロログス』を遊んで吟味するのもアリかと。ん、￥300が惜しいって？　いいじゃないか！　引き継ぎもできるんだし。

最後に、発売に備えて前作や『プロログス』を遊ぶ方に1点。最初のチュートリアルでは、解説役のモーグリの質問にぜひ「極めた」と答えてみましょう。思わず「……ゴクッ」と息を飲むイベントが起こりますよ(笑)。



▲ボリューム感たっぷりなだけに、軽快に楽しむにはデータインストールが必須です（最大810MB）。お忘れなく！

バトル 80
アシストシステムが追加され、より戦略的なバトルが可能に。前作キャラの性能も細かく調整されている。

グラフィック 85
衣装の細部や技のエフェクトまで、原作を緻密に再現。どのキャラもこだわった作り込みを感じられる。

キャラクター 90
『FF』シリーズの人気キャラが結集する様子は圧巻。未参戦のキャラにも細かい出番があるのがうれしい。

サウンド 85
シリーズの名曲が現代風にアレンジされて登場。なかには原曲も用意されており、ファンの心をくすぐる。

レビューの点数の基準
100点 文句の付けどころがない
90点以上 ほかの作品と比べてもかなり優れている
80点以上 平均よりも優れている
70点以上 要素としては平均的
60点以上 やや改善すべき点が見られる
50点以上 大きく改善すべき点がある

絢爛豪華な幕末を舞台にした侍ライフ!

スパイク

侍道4

Preview

ロマンあふれる幕末を舞台に侍ライフを満喫

『侍道』は2002年にPS2用ソフトとして発売されたA・AVGで、ナンバリング3作品のほか外伝や移植作も発売されている人気シリーズ。各作品ともに舞台や時代背景は異なるものの、いずれも自由度の高さは折り紙つき。4作目となる今回は、激動の幕末が舞台となる。時代劇ならではの剣劇アクションには殺陣の要素が盛り込まれ、これまで以上に派手な斬り合いを実現。なお、本シリーズの設定は拮抗する3つの勢力が存在して、主人公のかかわり方によってさまざまな物語が紡がれていくというもので、どのような侍ライフを送るかは自由だ。偉業を成して歴史を変えることもあれば、パッとしない笠張り侍で終わることも……。また、繰り返しプレイを前提とした設計になっており、前回のプレイの結果を次周のプレイに影響させて変化を楽しめるのもポイント。シリーズならではの悪ノリも健在で、夜這いや拷問プレイといったオトナの遊び(?)も見逃せない!

システム/基本システム

遊びやすさを追求した丁寧な作りに注目

本作の魅力を語るうえで、アクションゲームとしての基本システムと、『侍道4』独自のシステムは同列に語れない。まずはシリーズのファンも気になるであろう基本部分を紹介していこう。本作は周回プレイを前提としており、プレイヤーの生きた証がプレイのたびに引き継がれていく。例えばイベントをクリアして語学所やカジノといった施設を開設すると、次回のプレイでは最初からそれらの施設を利用することが可能だ。またエンディングを迎えると次周に愛用の武器を受け継げるが、運悪く途中で力尽きた場合でも、港町の闇市に流れていたり、見知らぬ侍が拾っていたりする。鍛え抜いた武器を取り戻せば、前世で勝てなかった強敵に太刀打ちできるかもしれない。

殺陣をモチーフに設計されたという戦闘システムは基本的に1対1。時代劇で描かれる暗黙のルールのように、敵が何人いようとプレイヤーに斬りかかってくるのは常に1人となる。このあたりはプレイヤーにとって有利にできている。もっとも、敵に隣接している人物は、敵味方問わず斬りつけてしまうので注意。日本刀や槍などの武器には、耐久度が設定されているため、安物で連戦すると刃こぼれをするなど、細部までリアルにできている。なお、剣術にはさまざまな流派があり、それぞれに固有のコマンド技も用意されている。腕前ポイントを稼いで技を極め、カスタマイズして自分だけの流派を作ることが可能だ。

イベントシーンでは、セリフやアクションで割り込むことも可能。プレイヤーの行動に対してさまざまなリアクションがNPCに用意され、ときには物語の展開を大きく変えてしまうこともあるようだ。

ストーリー分岐については、ゲーム中にイベントフラグを確認できるチャートが用意されているため、お目当てのエンディングを見るのは難しくない。ほかにも、マップからエリアを指定して移動できるショートカットや、〝なりわい(資金集めのクエスト)〟の目的地と標的を表示するナビゲーションなど、あらゆる面でユーザーフレンドリーな仕様となっている。

PS3	
2011年3月3日発売	
¥7,770(税込)	
ジャンル	A・AVG
メーカー	発売元:スパイク/開発元:アクワイア
備考	プレイ人数:1人用

ACT 歴史

システム/本作独自のシステム

名前にもこだわった独自のシステム

スタッフの遊び心あふれるシステム名は『侍道』シリーズのお約束。本作では「またつまらぬものを斬ってしまった(つま斬り)」や「いま、斬りにゆきます」「今夜、お待ちしております」など、噴飯もののシステムが次々と登場(ともすると、ご大層なジャンル名やシステム名に対する皮肉とも受け取れる)。名前はともかくこれらには時代劇アクションを盛り上げるための工夫が随所に散りばめられている。その筆頭が、ケレン味たっぷりの「つま斬り」だ。発動と同時に主人公の動きが超速になり、思うがままに敵を斬りまくれる。刀を納めて鯉口が鋭い音を立てると同時に、敵が倒れるさまはまさに快感! ちなみに快感という点で避けて通れないのが、夜の営みとオトナの遊び。前作の「黙って俺についてこい(黙俺)」システムでは、一緒に暮らしたり、ときには内職で稼いでくれる伴侶を作れた。一方、本作の「今夜、お待ちしております」システムで描かれる夜の営みは純粋(!?)な夜遊びだ。昼の間に町娘や芸者さん、果ては人妻などを口説いておくことで、夜中になったら女性宅へと忍び込める。邪魔なライバルや家人の目をくらませ、みごとお目当ての布団をめくったら、手に手を取って旅籠へ突入! 女性の攻撃をかわしつつ〝おたわむれ〟を成功させれば目的達成となる。別の意味での百人斬りを目指すこともできるが、具体的なメリットはまったくもって不明。

最後にもう1つ、快感と呼ぶのも憚られるが、人によってはご褒美にもなるのが、大老の三姉妹による拷問プレイ「地獄の沙汰も俺次第」システム。これは盗みや辻斬りといった悪行を働き、同心や岡っ引きに捕縛されると発生するイベントだ。例えば水車にはりつけられて水責めを食らうなどがある。拷問自体はアクションゲームになっていて、一定時間耐え抜けば本当のご褒美も!? ストイックな侍を演じるも、煩悩侍を演じるもアナタしだい。一本道のゲームに飽きたという人はぜひ、自由度の高い本作で幕末ライフを満喫してほしい。



▲並みいる敵を神速の斬撃で葬る「つま斬り」が炸裂! 今度の『侍道』は、バトルシーンの格好よさがケタ違い!!

Review

受け狙いの「ゆるプレイ」が予想外のアツイ展開に!!

本作でもイベント中にリアルタイムで会話に割り込んだり抜刀したりとイタズラできるということで、奇行の限りを尽くして『侍道』らしさをお伝えしようと、やや間違った努力に時間を費やしてみました。ところが初回プレイ時はあまりにも非力で、奇行どころか辻斬りにすら倒される始末。このままでは情けないので、王道プレイに切り替えつつ、まずは町中で与太者に襲われた同心に助け船。でもなぜか鞘から放たれた一撃は同心の背中をバッサリととらえ、初日からまさかの代官所直行です。悶々としつつもそこで待っていたのは、拷問三姉妹による魅惑の拷問プレイ。気持ちよ……もとい、懺悔を終えて街に戻ったものの、とあるイベントで斬り殺されて、初めての侍人生は幕を閉じました。うん、これはプレイを重ねて武器を強化していくのが正解ですね。イベントに関しては親切にも分岐チャートで確認できるので、何をすればいいか迷うことはありません。そこで、4周目(2~3周目はどうした!?)は外国勢に手を貸しつつ初回で斬り殺されたイベントでも大活躍! ところが、大老の陰謀による急転直下な展開の末、残されたのは貧乏侍ただ1人。復讐だと意気込んでからは、まるで「七人の侍」か「キルビル」のごとき展開が待っていました。むらがる侍と刃を交えるも、あまりの数に刀は折れてしまいます。ズタボロになりつつ、地面に突き刺さった敵の刀を抜いては斬りまくる。これがもう映画的な展開で、「胸が熱くなる!」の一言に尽きます。なお、詳細は伏せますが、シリアスな展開も必見! (ライターM)

システム	90

自由度を高めつつも、時代劇らしさやゲームの奥深さが追求されている。

グラフィック	75

標準以上のクオリティではあるものの、もう1ランク上の画質で遊んでみたくなる。

ストーリー	80

王道も邪道も楽しめる懐の深さは秀逸。そのぶん、時折生じる手詰まり感が引っかかる。

キャラクター	85

いかにも幕末、時代劇といったキャラ設定で、アクの強さがクセになる。

勢力の違いを強く感じられる新生『真・三國無双』

コーエーテクモゲームス

真・三國無双6

Preview

一騎当千の武将となり烏合の衆をなぎ払え！

後漢末期の多数の勢力がぶつかり合う「三国志」の世界を舞台とし、さまざまな武将を操作して戦場を駆ける大人気ACTの最新作。広大なマップをほかの武将とともに駆け回り、ミッションをクリアしながら最終目標の達成を目指していく。わらわらと襲い掛かってくる雑兵たちを一撃でなぎ倒すケタ外れの爽快感は本作ならでは。特に強力な範囲攻撃を繰り出す〝無双乱舞〟は痛快の極み！　武将ごとに異なるダイナミックなアクションを楽しむことができ、多彩な武器の選択や、お気に入りの武将の強化も楽しみの1つ。連続攻撃の回数や攻撃力など、さまざまな要素を強化することで戦闘を有利に進めることが可能だ。

今作では魏・呉・蜀の三勢力のストーリーに加え、魏のストーリーのその後に当たる、司馬一族を中心とする晋のストーリーが楽しめる。画面を上下に分割した2人でのプレイも可能。そのほかPSNを介した通信協力プレイにも対応している。

システム／基本 SYSTEM

「ストーリー」と「クロニクル」2つのモードを活用する

1人の武将を操作し、ステージごとに設定された目標の達成を目指す本作。ステージには1000人を超える雑兵とそれを指揮する敵武将がおり、敵総大将の撃破や味方武将を守りながらの包囲網脱出など、多彩なミッションを楽しむことができる。難易度は「天国」から「修羅」まで5段階で、自分の腕にあわせた難易度の選択が可能だ。イベントから戦闘までロード画面をはさまずに移行する「シームレスプレイ」を採用しており、スムーズなプレイが楽しめる。

今作は「ストーリーモード」と「クロニクルモード」の2つのモードが用意されている。ストーリーモードは、ステージごとに決められた武将を操作し、三国志の物語に沿った魏・呉・蜀・晋各勢力のストーリーを楽しめる従来どおりのモードとなる。クロニクルモードはステージによって好きな武将を選択し、すべてのステージのクリアを目指すモード。武将の装備武器や攻撃力は2つのモードでお互いに影響しあうので、ストーリーモードが難しくて進めない場合、クロニクルモードで武将を強化してから再度挑むということが可能だ。またクロニクルモードならば、武将同士の絆を深めることで戦友としてともに出陣できたり、さまざまなイベントが見られるほか、フレンドと協力してステージをプレイできる。

システム／武将の強化 SYSTEM

武将を強化しながらクリアを目指す

敵武将を短時間で倒したり、連続攻撃で倒したりすると、武将の攻撃力や防御力が上昇するものなど、武器屋では入手できないさまざまなアイテムが獲得できる。武将にはそれぞれ得意な武器と苦手な武器があり、得意な武器を使用しているとEX攻撃の発動が可能になる。さらに同じ武器を使い続けることで「印」を獲得し、武器の能力を上げられる。

また、多くの敵を倒して名声を得ることで、さまざまな特技を習得できる。習得できる特技は武将ごとに異なり、体力や攻撃力を増加させたり、新たな無双演舞を習得したりすることが可能だ。

ストーリー／キャラクター CHARACTER

2つのモードで楽しむ骨太のストーリー

2つのモードで異なるストーリーが楽しめる今作。ストーリーモードでは、黄巾の乱や赤壁の戦いなどの有名な戦いを、勢力ごとの視点で時系列に沿って楽しむことができる。登場人物たちは三国志の世界観を損なわず、かつ魅力的なキャラクターとして描かれており、戦闘の合間に挿入されるイベントムービーは必見。時代背景でわからないことがあれば、ゲーム内の「辞典」ですぐに調べることができるため、三国志の内容をまったく知らないプレイヤーでも楽しめるのがうれしい。

クロニクルモードでは、孤立した董卓を孫尚香が救うなど、通常では起こりえないシチュエーションバトルが発生する。こういった魅力での武将同士の会話を楽しめるのも特徴だ。それに加え、各武将にまつわるさまざまな逸話を模した「列伝」をプレイできる。ちなみに武将同士の絆を深め、妻や宿敵を戦友にすると、特別な会話を聞くこともでき、ついやり込みたくなる。

PS3	
2011年3月10日発売	
通常版：¥7,560(税込)	
TREASURE BOX：¥16,590(税込)	
ジャンル	ACT(タクティカルアクション)
メーカー	コーエーテクモゲームス
備考	1～2人／オンライン対応

ACT　協力　歴史

音楽／サウンド SOUND

豊富なBGM&豪華声優陣によるフルボイスで燃える！

戦闘中は、味方武将からの忠告や伝令からの報告など、絶えず誰かの声が聞こえており、戦場の緊迫感を味わうことができる。武将同士の掛け合いも多く、豪華な声優陣によるフルボイスは、ファンにはたまらないだろう。BGMは勢力や武将、ステージごとに豊富に用意されており、気持ちを盛り上げてくれる。またクロニクルモードでは、一度聞いたBGMなら、好きなものを戦闘BGMとして設定できる。

ギャラリーでは、ゲーム中に見たことのあるムービーやイベントが鑑賞できるほか、武将のセリフを聞くことが可能。これらはストーリーモードでエンディングを見るなど、特定の条件を満たすことで鑑賞できる項目が増えて行く仕組みだ。



▲武将ごとに能力や得意武器が大きく異なる。得意な武器を使うことでさまざまな追加効果を得ることができる。

Review

システム SYSTEM

無双ゲージがストックできるようになったり、各キャラクターごとに2種類の無双乱舞が使えたりと、従来と比べて爽快感が大きく向上しています。大量の雑兵をなぎ払っているとすぐにゲージが溜まるため、連続で無双乱舞を使い続けられる場面も多く、まさに無双状態！　とはいえ強い武将は本当に強く、油断していると一瞬で殺されることも。具体的には呂布が怖い。関羽も怖い!!　そのほか武器の種類も豊富で選びがいがありました。ただ、ストーリーモードで2人プレイができないのは残念。

ストーリー／キャラクター CHARACTER

ストーリーが武将ごとでなく、勢力ごとになっているので、複雑な展開でも頭に入ってきやすいのがよかったです。キャラクターデザインも格好よく、武将同士の関係も丁寧に説明しているので、三国志に敷居の高さを感じている人にオススメしたいですね。晋の時代まで触れているので、三国志がどういうものか、遊びながらひととおり理解できると思います。個人的には、魏の軍師陣がもう少し出てきてくれると嬉しかったですが…。

音楽／サウンド SOUND

さすが声優陣が豪華なだけあって、会話は聞いていてとても楽しめました。戦闘に入る直前の会話も迫力たっぷり！　1話ごとにその後どう戦局が動いたかを解説してくれるのですが、そのナレーションも格好いい！　BGMはどれも緊迫感があり、ぼんやり聞いてるだけでもテンションが上がってきます。（ライターN）

項目	点数
システム	85
グラフィック	80
ストーリー／キャラクター	85
サウンド	80

システム 85：セーブまわりに不便さが感じられたが、ゲーム自体は操作性がよく、全体的に遊びやすい。

グラフィック 80：なめらかで綺麗だが、激しく視点が切り替わるので3D酔いしやすい人にはつらいかも。

ストーリー／キャラクター 85：勢力ごとのストーリーのため、出番の少ないキャラクターもいるのはやや残念。

サウンド 80：従来シリーズよりイベントが多く、セリフパターンは豊富。IFの組み合わせが多いのも○。

迫りくるゾンビたちに愛銃をぶっ放せ!

セガ

龍が如く OF THE END

PS3	
2011年3月17日発売	
¥7,980(税込)	
ACT	ジャンル　A・AVG
育成	メーカー　セガ
	備考　プレイ人数：1人用

Preview

敵はゾンビたちだがまぎれもなく『龍が如く』

アジア最大の歓楽街・神室町を舞台に、東城会と呼ばれる極道組織にからむ裏社会や、そこに住む人々の生きざまを描いてきた『龍が如く』シリーズ。PS2からスタートして、作品を重ねるごとにファンを増やし続けてきた人気作の最新作（7作目）が、いよいよ来月に発売される。本作はこれまでのようにナンバリングがされてはおらず、〝THE END〟とシリーズの完結を予感させるような、衝撃的なタイトルが付けられている。しかも、戦う相手がゾンビ（!）になり、システムも銃撃がメインのガンショットバトルを採用。また、バトルは隔離エリア限定で、通常の神室町探索とは区別されていたりと、ガラリと方向性を変えている。このように、あらゆる面でファンのド肝を抜く本作だが、主人公である桐生一馬たちを軸とした重厚な人間ドラマは健在。さらに、誰でもカンタンに楽しめるド派手なアクションなど、シリーズのファンが期待する部分はしっかりと盛り込まれている。

ストーリー／キャラクター CHARACTER

神室町の危機を救うのは四人の伝説の男たち

本作の物語は2011年4月、突如出現した生ける屍のゾンビたちにより、神室町が自衛隊の「壁」で隔離されるところから始まる。ゾンビたちは爆発的に増殖し、すさまじいスピードで神室町を飲み込んでいく……。そんな神室町の危機に、四人の不屈の男たちが立ち上がる。1人目は神室町で貸金業を営む秋山駿（声：山寺宏一）、2人目は東城会真島組組長の真島吾朗（声：宇垣秀成）、3人目は元近江連合直系郷龍会二代目会長で関西の龍と呼ばれた郷田龍司（声：岩崎征実）。そして最後は、元東城会四代目で伝説の極道である桐生一馬（声：黒田崇矢）。彼らはそれぞれが守るもののために、銃を手にしてゾンビに立ち向かう。

本編は秋山編から始まり、それぞれの主人公の視点でこの神室町の危機が描かれ、最終的に物語は1つの大きなうねりとなっていく。その物語で大きなカギを握るのが、有名俳優たちが演じるキャラクターたち。今回は浅木美涼（声：栗山千明）や二階堂哲雄（声：的場浩司）をはじめ、多くの新キャラたちがドラマに華を添えている。彼らがどんな役割を担い、主人公たちに絡んでくるのか？　そのあたりのシリーズらしい重厚な人間ドラマにも注目したい。

なお、本作では銃を武器に戦うのだが、主人公ごとに得意な武器が異なる。秋山は「二丁拳銃」のキャッチコピーのとおり、ハンドガンでの戦いが得意で、高い連射力と移動スピードの速さによりゾンビたちを圧倒する。真島の得意武器はショットガンで、ゾンビの群れに突っ込み大暴れする、真島らしい戦いを楽しめる。郷田は黒鉄丸（くろがねまる）と銘打たれた右手のガトリングガンでの戦いが得意。圧倒的な連射力とその豪快さは、一度味わったら病みつきになるだろう。そして桐生の得意武器はライフル。彼が使うのはK.50対物狙撃銃という、異様なまでに巨大な銃。規格外の威力を誇り、巨大な敵すらも葬り去る。まさに〝龍〟が持つにふさわしい武器だ。

システム SYSTEM

ガンショットバトルはカンタン操作かつ爽快!

システムの多くが一新された本作。まず注目したいのは、銃がメイン武器になったことで、攻撃手段が射撃に変更されたことだろう。ただし、FPSのような一人称視点で戦うわけではなく、従来のシリーズのように、銃を構えたキャラが映る三人称視点での戦いが基本だ。そして、射撃は□ボタンで行い、ヒートスナイプと呼ばれる特殊アクションは△ボタンで行うなど、これまでのシリーズを遊んだ人ならば違和感なく遊べる。基本的に射撃時にターゲットが自動補正されるので、走りながら射撃するだけでカンタンに敵を撃てたりと、射撃という部分での爽快感はバツグンだ。もちろん、細かく狙いを付けて射撃することもでき、FPSのようなヘッドショットも可能。ヘッドショットを決めれば、ゾンビを一発で倒せる。キー操作もシューティング方式が選択できるなど、従来のファンもシューティングファンも満足できる。

そして、2つ目の注目ポイントは、バトルエリアが完全に通常の神室町から独立していること。これまでは神室町を探索している最中に、ヤクザや不良たちに絡まれてバトルとなったが、本作ではゾンビと戦うのは「壁」の先にある隔離エリアのみ。「壁」の外の世界はゾンビの話題こそ出るが、バトルは一切発生しない平和なエリアとなる。こちらではおなじみのサブストーリーが多く発生し、たいていは隔離エリアに向かうことになる。隔離エリア内には閉鎖されたプレイスポットが数多くあるが、店舗の周辺にいるゾンビを一掃することで解放され、利用できるようになる。この店舗解放も隔離エリア探索の目的の1つだ。

そんな隔離エリアの探索に欠かせないのが、3つ目の注目システムである相棒だ。相棒とはフリールートと呼ばれる自由に行き来できる隔離エリアで、ともに戦える仲間のこと。彼らはサブストーリーをクリアすると仲間になり、ゾンビを倒すことで経験値を得て成長する。相棒はどの主人公でも共通して呼び出せるので、気に入ったキャラを使い続けることも可能だ。なお、桐生の親友で刑事の伊達真や、桐生と敵対関係にあった荒瀬和人など、シリーズファンにはたまらない相棒も登場する。



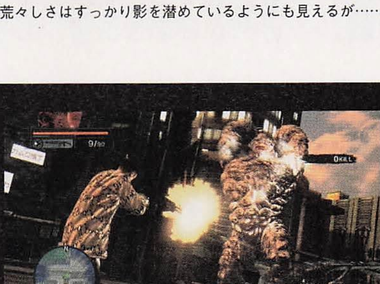
▲思い出に浸りながら、桐生と酒を酌み交わす郷田。『龍2』で見せた荒々しさはすっかり影を潜めているようにも見えるが……？

Play Impression

相棒との神室町探索にドップリとハマる!

『龍が如く』シリーズをずっと遊び続けている私としては、ここまでガラッと変化を遂げた本作に最初はとまどったのも事実。でも、そんな第一印象は1時間もプレイすると、どこかに吹っ飛んじゃいました（笑）。これはまぎれもない『龍が如く』ですね。神室町にゾンビが現れるのも、『龍が如く』ならありかも?」と普通に納得して、この異常な状況に置かれた神室町での探索を楽しんでいる自分に気づかされました。操作周りはこれまでの『龍が如く』と大きく変わらないので、シューティングが苦手な自分でも「ゾンビ出てこい!」みたいな感じで、射撃にすっかりハマってしまいました。

さて、今回は「真島が使える!」「郷田が復活!」のように、シリーズのファンとしては熱く語りたい要素が盛りだくさんなわけですが、それらのなかで特にプッシュしたいのが、神室町の探索に欠かせない相棒です。今回のプレイでは2人の相棒を仲間にできたのですが、相棒がいるかいないかは本当に生死にかかわります。とくに回復をしてくれる相棒はありがたく、回復してくれるたびに私自身の好感度もグッとアップ。だから、倒されないよう育ててあげようと、ついフリーエリアに潜ってしまいます。あ、そうそう、今作はボブ宇都宮も相棒として登場すると噂が。白スーツにピエロのメイク、緑のアフロヘアでゾンビと戦う姿は、相当シュールだろうなぁ（笑）。（編集O）



▲桐生のライバルであり友でもある“嶋野の狂犬”こと真島を操作できるのはうれしい。兄さんのハチャメチャながらも男前な言動には、ホント「ホレるでぇ!!」

Preview

DS デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー&レッド

●3月3日発売 ●RPG ●バンダイナムコゲームス ●各¥5,040(税込)

デジモンは「進化」から「合体」へ!

現在放送中の人気アニメ「デジモンクロスウォーズ」が、『デジモンストーリー』最新作として登場! 2つのパッケージを合わせたデジモンの総数は350を超え、「デジファーム」などの好評だった要素はそのままに、さまざまな点でパワーアップしている。なかでも注目は、新要素である「デジフュージョン」や「デジクロス」などの合体要素。アニメでは実現していない、新たな組み合わせの合体も可能だ。



◀バトル限定の必殺技「デジクロス」で、敵をなぎ払え!

Preview

PSP STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説

●3月3日発売 ●AVG ●バンダイナムコゲームス ●¥5,229(税込)

君の銀河は輝いているか? タクトたちと紡ぐ新たな伝説!

絶賛放送中のアニメ「STAR DRIVER 輝きのタクト」がついにゲーム化! プレイヤーはゲームオリジナルのキャラクターとして、タクトたちと行動をともにすることになる。アニメ本編のストーリーにプレイヤーが介入していく「銀河美少年篇」といった3つのオリジナルシナリオで構成されており、選択肢によって展開が変わる"マルチシナリオ・マルチエンディング"方式になっている。魅力的なキャラクターたちと一緒に、青春を謳歌しよう!



▲多数の描き下ろしも含まれたグラフィックが100点以上収録されている。

Preview

PS3 Xbox 360 ファイトナイト チャンピオン(英語版)

●3月3日発売(PS3版は3月10日発売) ●SPG ●エレクトロニック・アーツ ●¥5,040(税込)

ボクシングゲームの新たな次元を体感せよ!

アナログスティックを使用した直感操作で、ボクシングゲームの限界に挑む『ファイトナイト』シリーズの最新作。モハメド・アリや、マイク・タイソンをはじめ、総勢50名以上の実名選手を操作して、より激しく、リアルになった戦いを楽しめる。新たな要素として、1人の男がチャンピオンを目指し、映画のようなアツいストーリーが展開していく「チャンピオンモード」を搭載。試合を重ねて名を上げ、チャンピオンロードを駆け抜けろ!



▲ヘビー級最強といわれている選手2名の"夢のカード"がここに実現する!

Preview

DS 飛び出せ!科学くん 地球大探検!謎の珍怪生物に挑め!

●3月3日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥5,040(税込)

世界中を飛び回り、ギガントでっかい博物館を作れ!

ココリコ田中さん、中川翔子さんらが出演している、科学探求番組「飛び出せ!科学くん」がDSで初のゲーム化。かつて番組で登場した科学実験や、世界中に生息する生物の調査&捕獲を行い、「科学くん博物館」の完成を目指そう。対象となる生物は、陸上・海中などさまざまな場所に生息しており、ネット捕獲、釣りでの捕獲など方法もさまざま。タッチペンをうまく使って、激レア珍怪生物をゲットせよ!



◀クマ先生から、特別なミッションを依頼されることも。

Preview

PSP 三國志Ⅸ with パワーアップキット

●3月10日発売 ●SLG ●コーエーテクモゲームス ●¥6,090(税込)

三国時代の戦乱を生き抜き、中原の覇者となれ

2004年にPS2で発売された作品が、PSPに完全移植。『三國志Ⅸ』に新要素を追加した『パワーアップキット』も収録され、才ある武将を育成する「兵士抜擢システム」なども楽しめる。また、PSP版『三國志』シリーズとしては初めて、中国大陸全土を1枚のマップで再現。内政と戦争が同一マップで行え、計画を立ててプレイすることの重要性が増している。メモリースティックへのインストール機能に対応している点も見逃せない。



▲味方の兵士が鬨(とき)の声をあげる演出が入ると、強力な攻撃が出やすくなる。

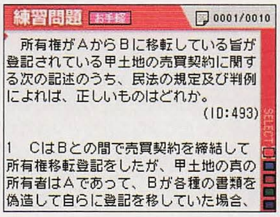
Preview

DS マル合格資格奪取!2011年度版 宅建試験

●3月3日発売 ●ETC ●メディアファイブ ●¥4,200(税込)

資格取得を目指し、空いた時間でしっかり学習!

国家資格の受験者数で、常に上位に位置する人気資格試験「宅地建物取引主任者試験」の対策・学習ソフトの2011年度版が、強い要望にこたえていよいよ登場。実際の試験を想定した模擬試験が行えるのはもちろん、13年ぶんもの過去問が全問解説付きで収録されている。練習問題も「分野別」「年度別」「傾向と対策」などのカテゴリから選択できるなど、個人に合わせた学習も可能。これで本番もバッチリだ!



◀片手操作で解答でき、移動時の学習も配慮されている。

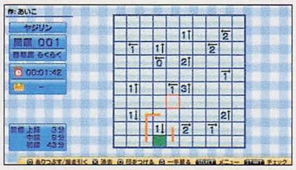
Preview

PSP ニコリの数独 +3 第三集 ~数独 スリザーリンク ましゅ ヤジリン~

●3月10日発売 ●PZG ●ハムスター ●UMD版¥2,940(税込)、DL版¥2,400(税込)

「ニコリ」が制作したパズル問題・第三集が登場

「数独」の名づけ親であると同時に、日本初のパズル専門誌「ニコリ」を出版したニコリとハムスターが共同制作したパズルゲームの第三集。ペンシルパズルファンの間で好評の「スリザーリンク」に加え、一筆書きの要領で進めていく「ましゅ」「ヤジリン」など、PSP初登場のパズルも収録。じっくり遊びたい人のために大きなサイズも用意されており、1人で楽しめるのはもちろん、最大4人対戦が可能なアドホックモードも搭載している。



▲ルールに従って線を引きマスを塗り潰す「ヤジリン」。難易度が選べるのも嬉しい。

Preview

PSP DEARDROPS DISTORTION

●3月10日発売 ●AVG ●サイバーフロント ●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,715(税込)

ライブハウスを通じて広がる青春+ロック!

若き天才ヴァイオリニスト、菅沼翔一。ある事情で楽団での居場所を失い、音楽家としての道を閉ざされた彼は、ライブハウスで住み込みで働くことになる。そこで、オーケストラとはまったく音楽性が異なる"ロックンロール"という新しい世界に触れる……。PCで人気のAVG『DEARDROPS』がPSPで登場。新規書き下ろしのシナリオやイベントCG、ED曲の新規録音など、オリジナル要素を多数収録している。



◀ロックバンドで熱唱するヒロインの1人、芳谷律穂。

Preview

PSP 星空☆ぷらねっと one small step for…

●3月10日発売 ●AVG ●サイバーフロント ●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,190(税込)

『家族計画』『加奈~いもうと~』に続くリメイク版

幼い頃、主人公が大切な人と夢を同時に失った"あの日"。7年後、一度離れた思い出の街に戻ってきた彼を待っていたのは、微妙に変化した街並みと6人の仲間たちだった。2000年にPCで発売された、人気シナリオライター・山田一の3部作の1つとして好評だった『星空☆ぷらねっと』のリメイク版がPSPで登場。山田一により、既存のシナリオはリライトされ、未収録シナリオなども補完されているほか、新グラフィックも多数収録している。



▲描き下ろしのイベントの1コマ。瞳と佳多奈と過ごす冬休みはどんなものに?

Preview

PSP るろうに剣心―明治剣客浪漫譚― 再閃

●3月10日発売 ●FTG ●バンダイナムコゲームス ●通常版・初回限定特別生産版¥6,279(税込)

華やかな奥義までも見事に再現!

アニメ化もされ、全巻で5000万部のセールスを打ち出した人気コミック「るろうに剣心」が、PSPの格闘ゲームに! 対戦形式は、侍らしい1対1の真剣勝負。数々の奥義も忠実に再現されており、攻撃などで溜められる剣気ゲージを満タンにしてLボタンを押すことで、特殊ムービーとともに発動する。各キャラクターの動作も、刃衛の場合は一定時間スーパーアーマー状態になるなど、それぞれの特徴を生かした特殊動作が設定されている。



▲初参戦の「雪代 縁」の特殊動作「狂経脈」。しなやかな動きで相手を翻弄する!

Preview

DS 学研 中国語三昧DS 聴き&書きトレーニング

●3月17日発売 ●ETC ●学研教育出版 ●¥3,990（税込）

中国語を「聴く力」と「書く力」が同時に身につく

『学研 中国語三昧DS』で中国語の基礎を身につけた初級者向けに制作された本作は、聴く力と書く力に特に重点をおいた学習ソフト。初級者〜中級者向けに約500語の単語と、ビジネス会話など厳選された約750センテンスの会話文を収録しており、新しく搭載された「文字認識機能」で日本語とやや異なる漢字の正しい字形もマスターできる。また、コラム「中国世界遺産の旅」では、歴史や文化を学ぶことも可能。



◀日本語の漢字との微妙な違いも、丁寧に説明してくれる。

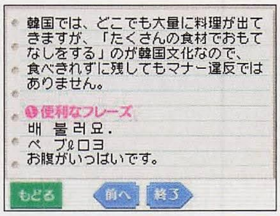
Preview

DS 学研 ハングル三昧DS 聴き&書きトレーニング

●3月17日発売 ●ETC ●学研教育出版 ●¥3,990（税込）

「耳」と「手」を使って韓国語を身につけよう

2009年に発売されて好評を博した『学研 ハングル三昧DS』の兄弟版である本作は、聞き取って書くトレーニング方法で、韓国語の「聴く力」「書く力」を同時に身につけられるよう考案された学習ソフト。収録された単語約300語、会話文700センテンスは、日常会話や旅行でよく使われるものから厳選。また、つまづきやすい動詞・形容詞の活用形をまとめて覚えられるように「動詞・形容詞活用道場」も搭載している。



◀食文化も知ることができ、韓国語を身近に感じられる。

Preview

PS3 スロッター超マニア アントニオ猪木が元気にするパチスロ機

●3月17日発売 ●SLG ●ドラス ●¥6,300（税込）

猪木の燃える闘魂が詰まったパチスロ機が家庭に!

パチスロSLG『スロッターマニア』シリーズに、攻撃的なゲームスペックで人気の「アントニオ猪木が元気にするパチスロ機」のシミュレータが新たに加わる！ 設定値選択やパチスロ台設定、オートプレイや自動目押しといったサポート機能に加え、小役抽選を含む攻略機能も充実している。完全収録したBGMとボイスは連続再生機能で楽しめるほか、普段目にすることができない貴重なメーカーカタログにいたるまで、さまざまな要素を堪能できる。



▲プレイ情報などの豊富なサポート機能に加え、ゲーム中も各種データを詳細に表示。

Preview

DS パワフルゴルフ

●3月17日発売 ●SPG ●KONAMI ●¥5,250（税込）

簡単で爽快なゴルフゲームを体感!

『パワフルプロ野球』シリーズでおなじみのパワプロプロダクションが、野球ゲームで培ってきたノウハウを今度はゴルフゲームに投入。ゴルフの才能を秘めた大学生の主人公を操作して、ライバルとの激闘、意外に切ない恋愛などを体験しながら、快適な操作で練習や試合を行える。メインモードの1つである「ワールドツアー」には、世界7地域、100以上のコース、60以上のバリエーション豊かな大会が収録されている。



◀ミラクルショットが打てる「EXショット」を活用せよ。

Preview

PSP 華鬼 〜恋い初める刻 永久の印〜

●3月17日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●通常版¥6,090（税込）、限定版¥8,190（税込）

美しくも危うい鬼たちの世界、あなたは誰の花嫁になりますか?

Web小説から火がつき、シリーズ累計25万部を売り上げた書籍が、映画化などを経てついにPSPに！ 伝説上の生き物である「鬼」が存在する現代、山中にある全寮制の学園「鬼ヶ里高等学校」を舞台に、命を狙われつつも鬼たちとの愛を育む少女の物語が描かれる。さまざまな鬼たちと交流でき、最強の鬼「木籐華鬼」との愛を貫くことはもちろん、望めば原作では結ばれることのなかった三翼、響、国一といったキャラとのエンディングも迎えられる。



▲最強の鬼・華鬼の登場シーン。自分の花嫁である主人公に向ける殺意の理由とは？

Preview

PS3 モーターストーム3

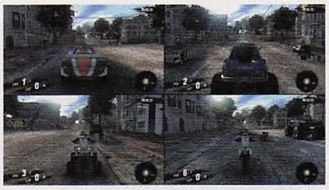
●3月17日発売 ●RCG ●SCE ●¥5,980（税込）

サバイバルを体感できるレースゲームの最新作!

もはやサバイバルゲームと言い切っていいほど過酷なレースを体感できる『モーターストーム』シリーズの最新作。亜熱帯やジャングルといった、これまでの荒々しい大自然から一転、今作では大都市が舞台となる。未曾有の大地震により荒廃を極めた街では、略奪行為を繰り返すギャング団と、治安を取り戻そうとする民間軍事会社による戦闘が始まり、街の治安は悪化の一途をたどる。そんななか、集結したモーターストーマーたちによって2日間のレースフェスティバルが開催されることに。火炎瓶や銃でレースを妨害するギャングと、それを鎮圧しようとする民事軍事会社による威嚇射撃のなかをひた走る1日目。津波やハリケーンに襲われ、崩壊する街の中を命がけで突っ走る2日目。息つくヒマもない2日間を主人公たちは無事に生き残ることができるのだろうか……。また、フェスティバルでは3人のキャラクター、3段階の難易度、臨場感あふれる3通りのプレイスルーを味わえる。順位を競う「レース」、下位から脱落していく「サバイバル」、制限時間内に相手よりも早く目的地を目指す1on1のレースなど、豊富なレース内容に挑戦できるほか、レースを極めたい者のために1位通過者のみが出場できる「ハードコアフェスティバル」も存在する。なお、マシンは、バイク系にチョッパーやスーパーバイク、コンパクト系にスーパーミニ、スポーツカー系にスーパーカーやマッスルカーが追加され、13車種となった。



▲ギャングの暴動を鎮圧しようとするヘリの威嚇射撃により、レースはより一層カオスに。



▲オフラインでは最大4人、オンラインでは最大16人とレースバトルを楽しむことが可能だ。

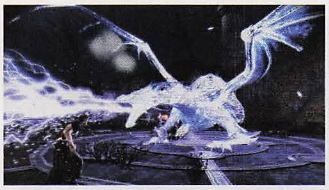
Preview

PS3 / Xbox 360 Dragon Age: Origins - Awakening

●3月17日発売 ●RPG ●スパイク ●※1

『Dragon Age: Origins』の拡張パックが早くも登場!

人間の傲慢さが生み出したという「ダークスポーン」と呼ばれるクリーチャーと、それと対峙し人々を守るべく組織された「グレイ・ウォーデン」との長きにわたる戦いを壮大なスケールで描いたRPG『Dragon Age: Origins』の拡張版が早くもリリース！ フェレルデンの北東に位置する「アマランシン」という新しい地域が舞台となる本作は、レベルキャップが35レベルまで引き上げられると同時に、「アーキテクト」と呼ばれる高い知性と独自の意志を有するダークスポーンが登場することで、今まで以上に白熱したバトルが展開する。古代神の呼び声に影響されないばかりか、ほかのダークスポーンに追従することもない新たな敵「アーキテクト」の真の目的と秘密とは？ 崩壊の危機に瀕したフェレルデンの「グレイ・ウォーデン」を復興させ、対峙する敵の謎を暴いていこう。また、プレイヤーのプレイスタイルに応じて、ストーリーは変化していき、プレイヤーの選択によって1つの街の運命が左右されるなど、新たな選択肢がプレイヤーを待ち受けている。そのほかの拡張内容についても、タレントやスペル、スキル、サブクラス、アイテムが新しく追加されるなど、そのボリュームは非常に大きなものとなっている。キャラクターについては、新たに作成することも、『Dragon Age: Origins』からインポートすることも可能だ。大規模に拡張された世界を舞台に、新たな戦いに挑め！



▲1人の旧友と、5人の新たな仲間たちとともに、巨大なクリーチャーに立ち向かおう！



▲知恵と意志を兼ね備えたダークスポーンが新たに立ちはだかる。狡猾な敵の秘密を暴け！

Preview

PSP SPLIT SECOND -スプリットセカンド-

●3月24日発売 ●RCG ●ディズニー・インタラクティブ・スタジオ ●¥5,480（税込）

最速は最強ではない斬新なレースゲーム

コース内外のあらゆる物を起爆・爆発させてライバルを攻撃する、パワープレイと呼ばれる斬新なシステムが話題のRCGがPSPに登場！ プレイヤーは、大掛かりなセットを舞台に、テレビ番組の出演者&レーサーとなって、シーズンチャンピオンを目指す。今作では、最大4人での対戦が可能なほか、ドリフト持続距離などを競う新モード「チャレンジ」も追加に。現在、その破天荒なゲーム内容の一部が楽しめる体験版がPlayStation Storeで配信中だ。



▲新しく搭載された「チャレンジ」は、1人プレイ時のやり込みに最適。

※1：【パッケージ版】各¥3,990（税込）【DL版】PS3版¥3,500（税込）、Xbox 360版2400マイクロソフトポイント
PS3パッケージ版、PS3DL版、Xbox 360DL版は『Dragon Age: Origins』の本編ディスクが必要です（Xbox 360パッケージ版は単体でプレイ可能）。

Preview

Wii イケニエノヨル

●3月24日発売 ●AVG ●マーベラスエンターテイメント ●¥6,090(税込)

楽しい想い出になるはずの小旅行が一変!

とある大学仲間の5人が、神への生け贄の伝承が残る地・憑夜見（ツクヨミ）渓谷を訪れることで、物語は展開していく。奇妙な気配を感じるさまざまなロケーションを懐中電灯に見立てたWiiリモコンによる明かりを頼りに探索し、暗闇の奥へ進んでいく恐怖を味わいながら、生け贄伝承の謎を解き明かしていくことになる。「肝試ししようぜ」……大学生5人の運命を狂わせたのは、リーダーであるレッドのそんな軽い一言だった。



▲プレイヤーの行く先々に現れる少女。イエローに積極的に接触してくる目的とは？

Preview

PSP Are you Alice?

●3月24日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,190(税込)

不思議の国の、真実を求めて——

2005年から発売を開始したIMの人気ドラマCD「Are you Alice?」シリーズのゲーム版。不思議の国に迷い込んだ少年が「アリス」と名乗ることで、"白ウサギを殺すためのゲーム"に参加することになってしまう歪んだ世界の物語だ。今作は、時間通りに物語の展開を追っていける、ゲームならではの仕様になっているほか、スチル画像が動画のように動く演出もなされている。イカレ帽子屋、チェシャ猫といった独特なキャラクターの魅力を存分に楽しもう！



▲「白ウサギ」＝自分を殺すためのゲームを仕組んだ張本人。その目的とは？

Preview

Xbox 360 ESCHATOS（エスカトス）

●3月24日発売 ●STG ●キュート ●¥6,804(税込)

懐かしの80年代風シューティングゲーム

西暦21XX年、突如として起こった月の異変「紫の侵食」と同時にむ、地球には巨大なUFOの群れが。地球を襲う謎のUFOの軍団に立ち向かうため、戦闘機に乗り込んだプレイヤーは戦場に向かう。ステージは全26エリアで構成されており、通常の「オリジナルモード」、ショットのパワーアップが可能な「アドバンスモード」、時間に制限がある「タイムアタックモード」が存在。2種のショットとシールドを使い分けながら進んでいくことになる。



▲左下に表示されているシールドゲージを任意に消費することで、敵弾を破壊できる。

Preview

Xbox 360 アルカニア ゴシック 4

●3月24日発売 ●A・RPG ●サイバーフロント ●¥7,140(税込)

シリーズ4作目にして降り立つ新天地

PCのみで展開されてきた大作アクションRPGが、最新作である4作目にしてXbox 360に解禁！ 主人公は騎士団に自分の村を破壊され、復讐を胸に旅立つことになる羊飼い。画像の美しさもさることながら、自由度の高いシステムにも注目だ。主人公が身にまとう装備は、素材を組み合わせることで作り出すことができるほか、メインストーリーも含めると300以上のクエストが存在するなど、さまざまなやり込み要素が多数収録されている。



▲魔法は、炎・雷・氷の3タイプ。戦闘以外に、松明がないときにも役立つ。

Preview

PSP お姉チャンバラSPECIAL

●3月24日発売予定 ●ACT ●ディースリー・パブリッシャー ●¥5,040(税込)

血沸き肉躍る剣劇アクション、3年ぶりに復活!

剣や銃を装備した美女がバッサバッサとゾンビを斬りまくる『お姉チャンバラ』がPSPで発売される。ミッション形式でゲームが進行する本作には、シリーズで登場したゾンビやシチュエーションも登場。ファンなら思わずニヤリとしてしまう演出も用意されている。また、多彩なコスチュームや、300種類を超える武器などコレクション要素も満載だ。さらに、アドホック通信を利用した協力プレイも可能。華麗にクールにゾンビの群れのなかを駆け抜けろ！



▲スクール水着など風変りなコスチュームも登場。際どい衣装でゾンビも悩殺？

Preview

PSP 学園ヘタリア Portable

●3月24日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,190(税込)

話題の国擬人化漫画「ヘタリア」の学園ゲーム

世界のどこかにあるという「世界W学園」に転入することになった主人公の女の子・セーシェル。それまで小さな島で生活していたセーシェルが、転校早々、年に1度行われる大事な学園行事「クロスナショナル・パーティー」の実行委員に選ばれ、物語は動き出す。原作でおなじみのキャラが15名以上登場し、特定のキャラと仲よくなったり、キャラ同士の仲を取り持ったりと、バリエーション豊かな物語が楽しめる。



◀のんびりマイペースなイタリア。学園屋上でシエスタ中。

Preview

Xbox 360 オトメディウスX（エクセレント!）

●3月24日発売 ●STG ●KONAMI ●¥7,140(税込)

エクセレントに登場! オトメディウスの完全新作

人気漫画家・吉崎観音が描くキャラクターの可憐さや、『グラディウス』や『パロディウス』の流れを汲んでいるゲーム性などで人気のシューティングゲームのシリーズ最新作。2008年に発売され好評だった『オトメディウスG（ゴージャス）』の続編である今作は、Xbox 360のみでリリースされる家庭用の完全新作。前作からの追加内容としては、世界を守るために天使となった「空羽亜乃亜」をはじめとしたおなじみのキャラクターのほか、天使型ロボット「アーンヴァイル」、悪魔型ロボット「ストラーフ」、ダウンロードコンテンツで配信される「ココロ・ベルモンド」、対魔専用剣士「月士華風魔」といった、魅力あふれる4人の新キャラクターが登場する。また、前作で人気だった「マルチプレイモード」では、前作ではオンラインでのみ可能だった3人協力が、今作ではオフラインでもプレイできるようになり、1台のゲーム機で最大3人までの同時プレイが実現！ 仲間と力を合わせ、強大な力で行く手をはばむステージボスを撃破する爽快感を楽しもう。さらに難易度を選んで1人でじっくり連続したステージをプレイできる「ストーリーモード」では、複数のキャラクターを選択することで、さまざまな武装とゲーム展開を味わえる。また、「スコアアタックモード」では、全国のプレイヤーと競い合うことが可能だ。ステージ数のボリュームアップなどを含め、すべての面で大幅に進化した一作！



▲「ストーリーモード」では、難易度や操作するキャラクターを選択できる。



▲オフラインでも3人協力プレイが実現！ 魅力あふれる仲間たちと連係して、ボスに挑もう。

Preview

PSP クラシックダンジョンX2

●3月24日発売 ●A・RPG ●日本一ソフトウェア ●UMD版¥4,179(税込)、DL版¥3,000(税込)

究極のやり込みゲーム、ココに現る!

数多くのやり込み要素と、どこか懐しい2Dドットキャラが特徴の『クラシックダンジョン』。その最新作である本作は、攻略しごたえのあるさまざまなダンジョンや、新たな職業などの新要素も満載。前作で好評だったキャラエディット機能もパワーアップしている。作成したキャラは、通信機能で交換したりすることも可能だ。また、装備品の見た目もエディットできるので、オリジナル装備で冒険に出かけたりと、自分だけのダンジョンライフを満喫できる。



▲ジョブごとに備わったスキルを使いこなし、「ランジョン」の最深部を目指せ！

Preview

PS3 ガチンコヒーローズ

●3月24日発売 ●ACT ●SCE ●¥3,980(税込) ●PS Move専用

ヒーローたちが夢の競演。ガチンコバトルで世界を救え!!

PlayStationを代表する『ラチェット＆クランク』『ジャック×ダクスター』『怪盗スライ・クーパー』の3タイトルに登場したヒーローたちが、協力して宇宙の陰謀に挑む本作。ヒーローごとに違った特徴を持つオムレンチやシュリケン、シーフウィップなどの多彩な武器も登場する。PlayStation Moveで再現されるさまざまなアクションは、簡単操作で爽快感バツグン。2人協力プレイももちろん可能だ。ヒーローを自在に操り、宇宙に平和を取り戻せ！



▲ジャックの武器・キャノンボールは当てるだけでなく、爆発させることも可能だ。

Preview
PSP PS3 涼宮ハルヒの追想

●3月24日発売 ●AVG ●バンダイナムコゲームス ●※1

タイムリミットは48時間。長くて短いキョンの冒険が始まる

「アニメ制作委員会」監修のオリジナルストーリーが展開する本作は、2010年に劇場公開された「涼宮ハルヒの消失」の直後から始まるAVG。プレイヤーは主人公キョンとなり、48時間で閉ざされた世界を元に戻すことになる。また48時間以内に特定の条件を満たすと、それまでの48時間とは異なる、もう1つの48時間が発生する。繰り返すごとに変化していくさまざまな48時間を体験し、物語のカギとなる「次元ブックマーカー」を集めよう。



▲「大監督」腕章が気になるロングヘアーのハルヒ。この先の展開はやっぱり……？

Preview
DS ナナミの教えてEnglish DS ～めざせTOEIC TESTマスター～

●3月24日発売 ●ETC ●メディアファイブ ●¥3,800（税込）

ナナミと楽しく学べる、英語学習ソフト

英語によるコミュニケーション能力を検定するTOEIC試験に対応した学習ソフトが登場。堅いと思われがちな学習ソフトのイメージを打ち破った本作は、ゲーム性やキャラクター性も重視しており、ゲームらしく楽しみながら学習できる。ヒロインのナナミと一緒に英語を学びながらキャラクターを成長させて、さまざまなイベントを楽しもう。もちろん学習機能も満載で、多彩な学習方法で高得点達成間違いなし！



◀数多くの過去問題を収録。繰り返し、弱点克服を目指せ。

Preview
PS3 Xbox 360 クライシス2

●3月24日発売 ●STG ●エレクトロニック・アーツ ●¥7,665（税込）

人類vsエイリアン、存亡を賭けた壮絶な戦い

最先端のグラフィックの実現で話題を呼んだSTG『クライシス』の最新作が登場。舞台は、異常気象により崩壊しつつある近未来の地球。完全崩壊も間近の危機に乗じて、人類滅亡を企む地球外生命体であるエイリアンが、地球の中心地・ニューヨークに来襲する。エイリアンたちが街中を徘徊するなか、住民には恐ろしいスピードで伝染する"悪夢のような疫病"が蔓延。黒い煙幕に覆われ、光届かぬ大都市は惨劇の舞台となってしまう。崩壊する都市機能に対し、アメリカの軍事力や秩序を守る法はまったくの無力。命運尽き果てたと思われた人類の一縷の望みは、最新軍事テクノロジーを結集した、最新型NANOスーツを装着した兵士たちだった。プレイヤーは、NANOスーツを装着してエイリアンに立ち向かう兵士の1人。NANOスーツの特殊能力は、武器の攻撃力アップや防御力の上昇、ステルス機能の拡大など実に多彩。さらに、経験値によるレベルアップや、スーツのカスタマイズも可能。敵や舞台に応じたスーツの選択や、スーツに合わせた戦略を練ることが勝利のカギとなる。また、本作では、ネットワーク機能を使った対戦プレイも可能。最大で6対6に分かれた12人同時プレイが楽しめる。敵味方に分かれて戦うシンプルなルールのほか、一定時間に出現するポッドを奪い合う特殊なルールも用意されている。各自で強化＆カスタムしたスーツの特殊能力を駆使し、勝利を奪え！



▲疫病とエイリアンによって崩壊寸前の大都市。2つの危機から地球を守り抜け！



▲武器のリロードが早くなる能力など、マルチプレイ専用のNANOスーツカスタマイズ機能も。

Preview
PSP ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション

●3月24日発売 ●RPG ●スクウェア・エニックス ●UMD版¥5,900（税込）、DL版¥4,980（税込）

空白の時を越え、繰り広げられる壮大なストーリー

1991年にスーパーファミコンで発売されて以来、さまざまなハードに移植されている『ファイナルファンタジーⅣ（以下、FFⅣ）』と、携帯アプリとWiiウェアで好評配信中の続編作品の『ジ・アフターイヤーズ』が、セットになってPSPに登場。さらに、2つの作品をつなげるオリジナルストーリーも収録される。『FFⅣ』は、主人公の暗黒騎士セシルが各国のクリスタル争奪戦に巻き込まれるところから物語が始まる。試練による成長や出生の秘密など、今もなお、色あせないストーリーが魅力だ。その続編の『ジ・アフターイヤーズ』では、セシルとローザの息子・セオドアが主人公となり、物語が展開する。それぞれのキャラクターがメインとなるフリーシナリオで、より深く世界観を楽しめるだろう。また『ジ・アフターイヤーズ』の特徴として、2人以上のアビリティを組み合わせて強力な攻撃を繰り出す「バンド・システム」が登場。80種類を越えるバンド技が用意されている。ほかにも、マップの移動や宿屋の利用などで月齢が変化して、月の満ち欠けが戦闘に影響を及ぼす仕掛けも存在し、特定の月齢でしか発生しないイベントなども用意。さらに「チャレンジダンジョン」と呼ばれる難易度の高いやり込み要素も収録されている。なお、2つの作品の空白の時代を描く本作のオリジナルストーリーは、『FFⅣ』当初から深くかかわっている時田貴司が完全監修。『FFⅣ』ファンにとっては、必携ともいえる作品だ。



▲「チャレンジダンジョン」は、フリーシナリオをクリアすることで解放される。



▲セオドアと深い因縁が感じられる「謎の男」。彼の正体と目的とはいったい……。

Preview
Xbox 360 ファイターズ　アンケージ

●3月24日発売 ●ACT ●日本マイクロソフト ●¥5,880（税込） ●Kinect専用

細かい操作は一切不要！　本能で戦う格闘アクション

パンチやキックなど、カラダの動きで技を繰り出せるKinect専用の格闘アクションが登場。主人公のサイモンは、父親が作った多額の借金を帳消しにするため、裏社会で開催される危険極まりない格闘大会に挑むことになる。60種類以上の技のバリエーションやゲージを使った必殺技なども、コマンド操作などは一切なく、実際のアクションで繰り出すことが可能だ。敵のファイトスタイルに合わせた技の組み合わせで、大会の強敵たちを倒していこう！



▲敵との距離で有効な攻撃が変化する。状況判断の速さが勝利のカギとなる。

Preview
MULTI プロ野球スピリッツ 2011

●3月24日発売（3DS版は3月31日発売） ●SPG ●KONAMI ●※2

今年も「プロ野球」のシーズン到来！

『プロ野球スピリッツ』シリーズの最新作が登場。ペナントレースを戦う「ペナント」や、オリジナル選手を育成する「スピリッツ」モードのほか、ハードに応じた多彩なモードを搭載している。PS3版は、テレビ中継さながらの臨場感が特徴。大幅に追加された中継カメラがライブ感を盛り上げる。PSP版は映像や収録モードが充実し、PS3版と遜色のないボリュームとなっている。3DS版はその内容に加え、裸眼立体視による新次元のプレイが楽しめる。



▲データは最新のものを採用しているので、今話題のアノ選手ももちろん登場する。

Preview
PSP クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～

●3月31日発売 ●AVG ●QuinRose UnderGarden ●通常版¥5,985（税込）、豪華版¥8,925（税込）

銃弾飛び交うメルヘン世界で展開するラブストーリー

「不思議の国のアリス」をモチーフに、原作と異なるストーリー展開が魅力の女性向け人気恋愛AVGがPSPで登場。前作『ハートの国のアリス』で、誰とも恋愛関係にならずに不思議の世界に残ったという設定の本作は、各キャラクターと全員知人の状態でスタートする。前作と異なる友人関係から始まる恋愛模様だが、常識の通じない世界のなか、現実主義の主人公はまともな恋愛ができるのだろうか……？



◀主人公の初恋の人と瓜二つの帽子屋ファミリーのボス。

Preview
Xbox 360 CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～

●3月31日発売 ●AVG ●サイバーフロント ●通常版¥7,140（税込）、限定版¥9,240（税込）

往年の名作がオリジナルシナリオを大幅追加して再登場

2003年に発売されて以来、衰えることのない人気で、さまざまなハードに移植されている不朽の名作がXbox 360に登場。本作の目玉は、田中ロミオが自ら執筆した新規シナリオ。まだ誰も見たことがないエンディング後のアフターストーリーが描かれる。また、前作のPSP版と比べ、シナリオや新イベントグラフィックのボリュームは1.5倍に。従来の『CROSS†CHANNEL』の世界をより一層深く楽しむことができるようになっている。



▲イベントグラフィックのほかに、キャラクターグラフィックも多数追加されている。

※1：【通常版】PSP版¥6,279（税込）、PS3版¥7,329（税込）【初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」】PSP版¥10,479（税込）、PS3版¥11,529（税込）
※2：【パッケージ版】3DS版¥5,800（税込）、PSP版¥5,980（税込）、PS3版¥7,980【DL版】PSP版¥5,500（税込）

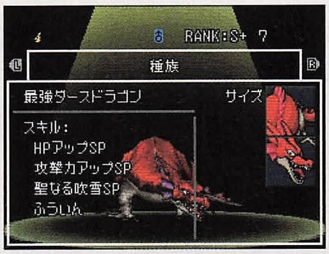
Preview

DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル

●3月31日発売 ●RPG ●スクウェア・エニックス ●¥4,440(税込)

バトルも育成も究極進化!　最強のその先を目指せ!!

『ドラゴンクエスト』シリーズに登場するモンスターをスカウトして育成・配合し、自分だけの強力なモンスターを生み出してモンスターバトルの頂点を目指す、人気の育成RPGがさらに進化して再登場！　昨年4月に発売された『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』から、モンスターは100体以上も追加され、育成・配合システムもパワーアップ。本作では、Aランク以下のモンスターのすべてを「進化配合」することが可能になった。これにより「最強スライム」だけでなく、「最強ブリズニャン」など、自分のお気に入りのモンスターを最強クラスまで育成可能になった。バトル面では、モンスターの特徴である「特性」や「特技」に新たな要素を追加。AIに指示できる作戦もより細分化され、さらに高い戦略性で楽しめるようになった。また、オリジナル版にはなかったストーリーが追加されている新たなマップ&新モンスターが登場するほか、オリジナル版で好評だったWi-Fi通信を利用したランキングバトルも「最強マスター決定戦」にリニューアルされる。全国のプレイヤーと競い合い、ランキング上位を勝ち取ろう！



▲「進化配合」で生まれた「最強ダースドラゴン」。配合しだいでスキルも変化する。



▲新技の「海破斬」が炸裂！　「大地斬」や「空裂斬」も登場するかも？

Preview

PSP 涼宮ハルヒちゃんの麻雀

●3月31日発売 ●AVG ●角川書店 ●通常版¥6,279(税込)、DXパック¥9,429(税込)

今度は麻雀で勝負?　非日常系麻雀アドベンチャー

コミックやアニメなどで展開している「涼宮ハルヒちゃんの憂鬱」に登場するキャラクターと麻雀が楽しめる学園AVGがPSPに登場。ゲームの舞台は、ハルヒの願望によって麻雀ブームが到来した世界。この世界で、サンタクロースと卓を囲むクリスマスや、麻雀で勝つとチョコレートがもらえるバレンタインデーといった、さまざまな季節イベントを体験するのがメインストーリーだ。改変された世界で、キョンたちSOS団を待ち受ける運命やいかに!?


▲名言技「みくるビーム」が炸裂！　果たしてどのような効果があるのだろうか。

Preview

PS3 Xbox 360 TROY無双

●3月31日発売 ●ACT ●コーエーテクモゲームス ●¥7,560(税込)

いにしえの戦士の神話が今、幕を開ける

今度の『無双』シリーズの舞台はギリシャ神話。プレイヤーは、ギリシャ軍とトロイ軍の両軍の英雄を操り、「トロイ戦争」と呼ばれる戦いを体験していく。多彩で強力なコンボや必殺技を使いこなすことで『無双』シリーズならではの爽快感が味わえる。飛び散る血しぶきがリアルな戦場を演出しており、戦場全体を覆うシリアスなビジュアルイメージにも注目だ。果たして10年の長きにわたる壮大な戦いは、どちらが勝利するのだろうか？


▲「サイクロプス」といった神話ならではの「神獣」たちも立ちはだかる！

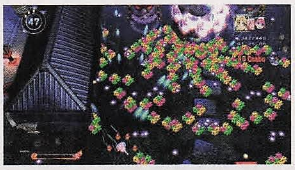
Preview

PS3 まもるクンは呪われてしまった! ～冥界活劇ワイド版～

●3月31日発売 ●STG ●サイバーフロント ●通常版¥6,279(税込)、限定版¥8,925(税込)

敵も自分も呪われる「呪い弾」で、弾幕の嵐を突き抜けろ!

アーケードとXbox 360で好評を博したSTGがPS3に登場。シリーズ最大の特徴は、敵も自分も呪わせる「呪い弾」。敵に当ててダメージを与えたり、自分に当ててパワーアップしたりと効果はさまざまで、状況に応じた使い分けが重要になる。また、任意スクロール制なので、自分で考えて進むことができる。なお、PS3版では、オリジナルの「冥界活劇モード」を搭載。難易度ごとに分かれた多数のコースが用意されているので、STG初心者でも安心だ。


▲本作はワイド画面を採用。前作からのプレイヤーも新鮮な気持ちで楽しめる。

3月の廉価版情報はココでチェック!

ここでは、3月に発売される予定となっている廉価版タイトルを掲載。価格は安くなっても楽しさは変わらない、お買い得な作品を見逃さないように！

3月3日発売の廉価版タイトル

ガンダムアサルトサヴァイブ(PSP the Best)	PSP	バンダイナムコゲームス	¥2,800(税込)
武装神姫 バトルマスターズ(コナミ ザ・ベスト)	PSP	KONAMI	UMD版¥2,940(税込)、DL版¥2,300(税込)
スーパーロボット大戦Z(PlayStation 2 the Best)	PS2	バンダイナムコゲームス	¥3,800(税込)
Borderlands(ボーダーランズ)(Xbox 360 プラチナコレクション)	Xbox 360	日本マイクロソフト	¥2,940(税込)
北斗無双(Xbox 360 プラチナコレクション)	Xbox 360	コーエーテクモゲームス	¥3,990(税込)

3月10日発売の廉価版タイトル

HEAVY RAIN -心の軋むとき-(PlayStation 3 the Best)	PS3	SCE	¥2,980(税込)

3月17日発売の廉価版タイトル

アーミー オブ ツー:The 40th Day ポータブル(EA BEST HITS)	PSP	エレクトロニック・アーツ	¥2,940(税込)
ネオ アンジェリークSpecial(コーエーテクモ the Best)	PSP	コーエーテクモゲームス	UMD版¥2,940(税込)、DL版¥2,200(税込)

3月24日発売の廉価版タイトル

テイルズ オブ グレイセス(みんなのおすすめセレクション)	Wii	バンダイナムコゲームス	¥2,800(税込)
ルーンファクトリー フロンティア(みんなのおすすめセレクション)	Wii	マーベラスエンターテイメント	¥2,800(税込)
イース スーパープライスセット(※4)	PSP	日本ファルコム	¥9,240(税込)
一騎当千 XROSS IMPACT(Best Collection)	PSP	マーベラスエンターテイメント	UMD版¥2,940(税込)、DL版¥2,400(税込)

※4：『イース』シリーズのPSP用3タイトルをまとめたお買い得セット。
『Ys SEVEN』『イースⅠ&Ⅱクロニクルズ』『イース フェルガナの誓い』を収録。

Preview

3DS PSP BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT Ⅱ

●3月31日発売 ●FTG ●アークシステムワークス ●¥5,229(税込)

"蒼"をめぐる物語は、新たなステージに!!

アーケードで絶賛稼働中の『ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ』が、新キャラ3人を加えて早くもPSPで登場！　ボタン連打で技が出せるスタイリッシュモードにより、初心者も簡単に楽しめ、対戦バランスもアーケードに準拠しているので練習に最適だ。本作の目玉は、やり込み要素満載のABYSSモード。戦いを繰り返しながら階層都市・カグツチの最深部を目指す、ダンジョンRPG風の新モードで、敵を倒せば「攻撃力+3」などのアイテムで、キャラを自由に強化可能。プレイすればするほどキャラが強くなるので、アクションが苦手な人でも楽しむことができる。前作からのレギオンモードもパワーアップしており、ステージ数の増加やマップの変化など、前作からのプレイヤーも楽しめる歯ごたえのある内容になっている。また、今回のストーリーでは、2つのエピソードが追加されている。1つは天才科学者・ココノエと、人形師・レリウスとの因縁が描かれる「第七機関編」。両者ともストーリーの重要なカギを握る人物なだけに、本作の真実が語られるものと思われる。もう1つは統制機構所属の衛士であるノエル、ツバキ、マコトの士官学校時代が語られる「士官学校編」。これまで明かされなかった3人の出会いや、親友になるまでの経緯が語られるのだろうか？　物語の舞台が士官学校ということは、同じ学生であるジンやカルルの登場の可能性も？　全編フルボイスの本作で、その詳細を確かめよう。


▲ド派手な演出のアストラルヒート。窮地に追い込まれてから繰り出せる最終奥義だ。



▲追加シナリオ「士官学校編」。ツバキがマコトをかばっているようだが、果たして原因は？

Preview

PSP PS2 エビコレ+ アマガミ

●3月発売予定 ●SLG ●角川ゲームス ●※3

ファンからの要望にこたえ、『アマガミ』がPSPでも登場

人気恋愛SLG『アマガミ』がPSP&PS2で再登場。ある理由で恋愛とクリスマスに苦手意識を持つ主人公と、複数のヒロインたちによる恋愛が描かれていく。本作では、会話モードのシーン再生が可能になったほか、新規書き下ろしでストーリーが展開されるミニゲーム「アマガミ ぬくぬくまーじゃん」などの追加要素も。数量限定の購入特典として、人気作家たちが描くオムニバスストーリー集「アマガミ -Various Artists- 0」が付属する。


▲PSP版ではイベント中に、アナログスティックで画面を上下に動かすことが可能。

※3：【通常版】PSP版¥5,040(税込)、PS2版¥3,990(税込)【Limited Edition】PSP版¥8,190(税込)、PS2版¥7,140(税込)

をめぐる戦いを その目に焼きつけろ！





人気FTG『ブレイブルー』が新モードの追加でパワーアップ！

PS3とXbox 360で発売された前作をベースに、さまざまな新要素が加えられた『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』がPSPと3DSに登場！ 前作ではDLCによる追加キャラだったマコト、ヴァルケンハインに加え、アーケード版から参戦したプラチナが最初から使用可能になっている。また、やり込み要素たっぷりの「ABYSSモード」や2本の新たなストーリーが追加された「ストーリーモード」など、遊びごたえもアップ！ そのほか、「ギャラリーモード」に新規描き下ろしイラストが追加されている点もファンには見逃せないポイントだ。



▲3DS版では上画面でバトルが、下画面でコマンドが表示。メニュー画面ではプレイの記録を確認できる。



◀PSP、3DSともに、1人で遊ぶだけでなく通信機能を使えば友達と白熱したバトルが楽しめる！



ハイスピードなバトルと、練り込まれた世界観で人気のFTG『ブレイブルー』シリーズ。アーケードで稼働中の最新作が携帯機にお目見え！

店舗特典 描き下ろしイラストの店舗特典に注目!!

シリーズのメインビジュアルを手掛ける加藤勇樹氏や森利道氏、『ギルティギア』シリーズのイラストを手掛けた石渡太輔氏の美麗なイラストが店舗特典に！ 特典の詳しい情報は公式ホームページで確認しよう。



ill.加藤勇樹



ill.石渡大輔



ill.加藤勇樹



ill.加藤勇樹



ill.加藤勇樹



ill.加藤勇樹



ill.森利道



ill.森利道

詳細はWebで! http://www.blazblue.jp/

PSP 3DS BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

2011年3月31日発売 各¥5,229（税込）

ACT	ジャンル	FTG（2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベル）
対戦	メーカー	アークシステムワークス
育成	備考	プレイ人数：1～4人

“蒼”

プラチナ＝ザ＝トリニティ

（CV：悠木碧）

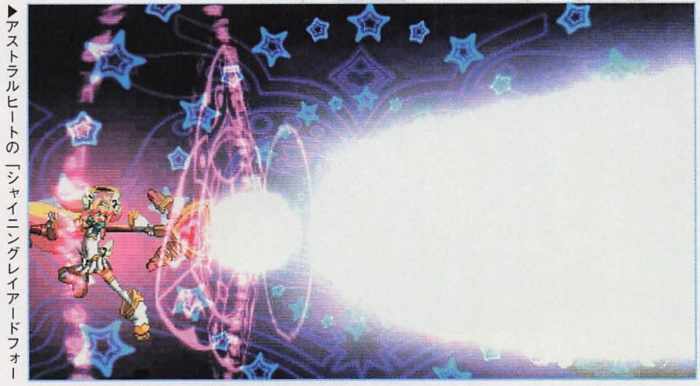
2つの人格を身に宿す可憐な少女



慎重派のセナと行動派のルナという、2人の人格が共存する少女で、事象兵器アークエネミー「雷轟・無兆鈴」の所持者。獣兵衛を尊敬しており、慣れ慣れしい輩には敵意を向ける。



◀プラチナは複数の武器を持ち替えながら戦うキャラ。武器はランダムで出現するため、ややテクニカル。



▶アストラルヒートの「シャイニングレイアードフォース」は極太のレーザーで敵を撃ち抜く！

スピーディかつ爽快なバトルに多彩なゲームモードを搭載!!

『ブレイブルー』シリーズの魅力であるド派手でハイスピードなバトルはもちろん健在！　攻撃時の硬直をなくして素早く動ける「ラピッドキャンセル」や、ボタンを順番に押すことで連続技になる「リボルバーアクション」など、さまざまなシステムをフルに利用することで、爽快感あふれる対戦が楽しめる。また、遊べるゲームモードの多さも本作の魅力の1つ。「ストーリーモード」では、キャラごとに用意された物語を通じて『ブレイブルー』の世界観に触れることが可能。さらに、ゲームのシステムを学べる「チュートリアルモード」ややり込み要素もあり、FTG初心者から上級者まで幅広く楽しめる作品になっている。



▲キャラごとに10のミッションが用意されており、より実践的な操作や連続技を覚えることができる。



▲マップ内にいる敵の軍団を倒しながら、ボスの撃破を目指すモード。全部で6ステージが用意されている。

予約特典　小説版『ブレイブルー』のコミックスとドラマCDが予約特典に！

記憶をなくしたラグナと、魔法を操る謎の少女・セリカの物語が描かれる小説版の物語。その一部が予約特典として収録。PSP版にはドラマCDが、3DS版にはコミックスがそれぞれ付属する。



3DS版予約特典



PSP版予約特典

New 「ストーリーモード」に2つのシナリオが追加

複雑に絡み合うキャラ同士の因縁や、独特の世界観が魅力の「ストーリーモード」。本作には前作の17シナリオが完全収録されており、さらにココノエとレリウスの因縁を描いた「第七機関編」と、ノエル・ツバキ・マコトの3人の出会いを描いた「士官学校編」の2つのシナリオが追加されている。本作を遊べば『ブレイブルー』の世界をより深く理解できる。



▶科学者ココノエとカルルの父親レリウスにまつわる因縁とは？



◀仲のよい3人が始めて出会った、士官学校での学生時代を描く。

全19シナリオを収録！

のキャラが登場！



テイガー（CV：乃村健次）

第七機関所属のサイボーグ。鬼のような外見とは違い、性格は穏和で紳士。



タオカカ（CV：斎藤千和）

カカ族の少女。気分屋な性格で、楽しいことがあると目的を忘れてしまう。



レイチェル＝アルカード（CV：植田佳奈）

ヴァンパイアの血族アルカード家の当主。知性は高いが高飛車で自己中心的。



ハクメン（CV：？？？）

黒き獣を倒した六英雄の1人。機械のように物事を判断し、最善の策をとる。



カルル＝クローバー（CV：沢城みゆき）

礼儀正しい性格をした最高クラスの咎追いの少年。生体人形を武器に戦う。



ミュー・テュエルブ（CV：近藤佳奈子）

蒼を継承したノエルの真の姿。憎しみが増幅し、非常に攻撃的になっている。



ハザマ（CV：中村悠一）

統制機構諜報部の衛士。穏やかな表情を浮かべ、つかみどころのない性格。



明るく元気な獣人少女

マコト＝ナナヤ（CV：磯村知美）

ツバキやノエルの親友であるリス系亜人の少女。ウワサ話が大好きで、人見知りしない親切な性格の持ち主。ただし、何事も直感で行動してしまうクセがある。武器は高い身体能力と両手に持ったトンファー。



▲リーチは短いが、高い機動力で敵の懐に飛び込んでラッシュを仕掛けるインファイター。ボタンを離すタイミングで威力が変わるドライブ技を持っている。



▲アストラルヒートの「プラネットクラッシャー」は、その名のとおり敵に無数の拳を撃ち込んだあと、天高く打ち上げて月を叩き割る豪快な技。



ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング（CV：清川元夢）

アルカード家に仕える元六英雄

先代の頃からアルカード家に仕えている老齢の執事で、六英雄の1人。狼に変身する能力を持つ。穏やかで整然とした性格だが、主人であるレイチェルに危害を加える者には容赦がない。



▲狼に変身することで性能が大幅に変化。ガードができなくなるかわりに、高い機動力で相手を翻弄する。



▲闇夜に光月のコントラストが美しいヴァルケンハインのアストラルヒート「プルートフォルモント」。狼に変身したヴァルケンハインが高速で攻撃を加える。

New 新モード「ABYSS」で己の限界に挑め！

「ABYSS」は、戦いを繰り返しながら手に入れたアイテムでキャラを強化しつつ、階層都市カグツチの深淵を目指すやり込みモード。サバイバル方式でキャラが倒されるとゲームオーバーだが、それまでに手に入れたアイテムはショップで購入可能。戦いを重ねれば重ねるほどバトルが楽になっていく。



◀サバイバル方式で進行する「ABYSS」。やられる前に倒せ！

▲RPG感覚で能力アップ。何度もやり込んで最強キャラを目指せ！

新キャラ3人を加え、合計18人



ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ（CV：杉田智和）

史上最高額の賞金首。口が悪く乱暴な行動が目立つが仲間や肉親への情は深い。



ジン＝キサラギ（CV：柿原徹也）

統制機構の少佐でラグナの弟。常に冷戦沈着で、他人に興味を持たない。



ノエル＝ヴァーミリオン（CV：近藤佳奈子）

統制機構の衛士の女性。普段は冷静を装っているが、意外と寂しがり屋。



ライチ＝フェイ＝リン（CV：たかはし智秋）

繁華街で医師を務める女性。裏表がなく、誰からも好かれる性格の持ち主。



アラクネ（CV：疋田高志）

無数の蟲を宿す不定形の怪物。知識を得るという目的のために行動する。



シシガミ＝バング（CV：小山剛志）

内戦で故郷をなくした忍者一族の頭領。義理と人情に厚い男気あふれる漢。



ラムダ（CV：近藤佳奈子）

ココノエが生み出した生体兵器。ココノエの命令に対してのみ従順に動く。



ツバキ＝ヤヨイ（CV：今井麻美）

統制機構の衛士。しっかり者で周囲のまとめ役だが、融通がきかない一面も。



N・Y・陥落

ニューヨークシティ

CRYSIS 2

—クライシス2—

PS3 Xbox 360 PC	クライシス2
2011年3月24日発売	PS3版：¥7,665（税込）／Xbox 360版：¥7,665（税込）／PC版：オープン価格
ACT / SF / 対戦	
ジャンル	STG（SFミリタリーシューティング）
メーカー	発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：Crytek GmbH
備考	プレイ人数：1人用（オンライン対応）

人類に迫る未曾有の危機——摩天楼は今、戦場へと変わった



発売当時、ハイスペックなPCでのみ遊ぶことを許された、選ばれしFPS『クライシス』。その最新ナンバリングタイトルがついに登場。時代の最先端を行くグラフィックを堪能せよ！

『クライシス2』から始まるベンチマークの新基準
最高峰のグラフィックで体感する新世代FPS

2007年に発売されたPC版『クライシス』は、動作環境に当時最高クラスのCPUとグラフィックボードを要求するという贅沢なタイトルであった。それだけに、コンシューマ機では表現できなかった高水準のグラフィックをいち早く実現し、ユーザーに次世代ゲームの片鱗を提示する先駆者としての役割を果たしていた。事実、PCショップの多くは、店頭デモにこの『クライシス』を使い、ハイスペックなショップ製PCの販促に利用していたほどだ。

それから4年が経過し、ついに続編である『クライシス2』が登場する。今回もPCの性能を測るベンチマークソフトとなるべく、プレイ環境に高いハードスペックを要求している。また、PS3版とXbox360版については、ハード性能の限界に挑んだチューニングを施してあるようだ。

さて、ここまでグラフィックの話ばかりをしてきたが、『クライシス2』はそれだけのゲームではない。特殊な装備と多彩なアクションによって、FPSとして非常にユニークな作品に仕上がっているのだ。



▲前作のマルチプレイでは、サバイバル戦のインスタントアクションのほか、マップ上の施設で武器や戦車などを作り出して戦うパワーストラグルが楽しめた。本作では、これに加え全6種のモードを搭載している。

『クライシス』の世界

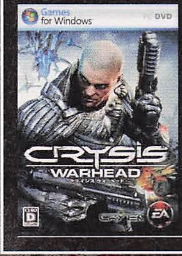
前作は2020年の世界が舞台。フィリピン海の孤島で発見された遺跡を調査中のアメリカ人が、北朝鮮軍によって拘束され、連絡を絶った。アメリカは次世代防御装甲・NANOスーツを装備した特殊部隊を投入し、北朝鮮軍との間で戦闘を開始。だが、遺跡で発掘された休眠中のエイリアンを北朝鮮軍が目覚めさせてしまったことで、戦いは三つ巴へと発展。事態は悪化の一途を辿るも、主人公ノーマッドの活躍により、最悪の事態は回避された。『2』の舞台はそれから3年後、異常気象により崩壊しつつある世界。本作では戦いの場をニューヨークに移し、人類の滅亡をもくろむエイリアンとの間で、前作以上の戦いを繰り広げることになる。



『クライシス』

■2007年11月29日発売　■オープン価格
■PC（対応OS：Windows Vista／XP）

フィリピン海の孤島・リンシャン島で繰り広げられる、北朝鮮軍やエイリアンとの戦いを描いたSF・FPS第1弾。南の島ならではの密林戦や洋上戦も楽しめる。



『クライシス ウォーヘッド』

■2008年9月25日発売　■オープン価格
■PC（対応OS：Windows Vista／XP）

『クライシス』の約1年後に発売されたスピンアウト作品。ノーマッドとともに1作目の作戦に参加したものの、途中ではぐれてしまったサイクス軍曹の活躍を描いている。

残された最後の希望

NANOスーツ





FPSである『クライシス』シリーズが、シューティング要素だけでなく、アクション要素においても高く評価されている秘密は、主人公をはじめとした特殊部隊員が装着している「NANOスーツ（ナノスーツ）」の機能に隠されている。アメリカ軍が誇る最新鋭の装備・NANOスーツには、人体の能力を飛躍的に高める機能があるという設定で、実際のゲーム内でも、プレイヤーが任意にスーツの機能を切り替えて使うことができる。ここでは、本作のアクション要素のキモといえるNANOスーツの機能を見ていこう。

スーツに込められた5つの特殊な機能

NANOスーツには、攻撃や防御などに使用可能な5つの特殊機能が備わっている。いずれの機能も使用するためにはエネルギーが必要となるが、消費したエネルギーは一定時間が経過することで回復する。機能によってエネルギー消費量に違いがあるため、どのタイミングでどの機能を使うかなどの戦術が必要になる。

バイザー
Visor



スーツのヘルメット部分に装着されたバイザーの機能を使って、敵の姿や地形などの視認性を高めることができる。洞窟内や夜間の屋外といった暗い場所で使用するのはもちろん、背景にさまざまな色が使われていたり、オブジェクトがたくさん配置されていたりする場面で敵を発見しやすくするのにも便利だ。また、バイザーにはマップ表示機能が搭載されており、自分のいる場所や目的地などがわかるようになっている。これに加え『2』では、視界を広げて敵をとらえやすくするナノビジョンという機能も追加されている。

◀写真は前作『クライシス』でのバイザー使用画面。右上にある赤いゲージが使用可能な時間を表している。こまめにオンとオフを切り替えよう。

タクティカル
Tactical

『2』で新たに加わった機能。敵の弾道を見やすくする脅威探知機、敵の接近を警戒する近接警報、光学迷彩で潜む敵を探すクローク探知機能が使える。

アーマー
Armor

前作にもあったスーツの防御力をアップさせる機能。『2』では体力を回復させる速度の向上、弾丸を完全に跳ね返す機能などが使用できる。

パワー
Power

前作の「スピード」機能の拡張型。驚異的なダッシュ能力を発揮したり、空中から強力なストンプ（踏みつけ）攻撃を食らわせたりすることができる。

ステルス
Stealth

前作の「クローク」機能の拡張型。光学迷彩で自分の姿を消したり、敵の痕跡を追うのに使用することができる。隠密行動をとる際に便利な機能だ。





人類滅亡のクライシスに

バーサス VS. ALIENS

敵は前作以上に手強いエイリアン NANOスーツの出力全開で挑め！

『2』に登場するエイリアンは、前作以上にバリエーションが豊富だ。空中を浮遊するエイリアンがほとんどだった前作に比べ、本作では人間型やロボットのようなエイリアンも登場する。これは3年の間にエイリアンが進化したことを表すのか、まったく別の要因なのかは今のところ不明。



まるでゴリラのような体躯を持った巨大エイリアン。耐久力が高そうな見た目に加えて、両腕に装着された大きな兵器がなんとも不気味だ。

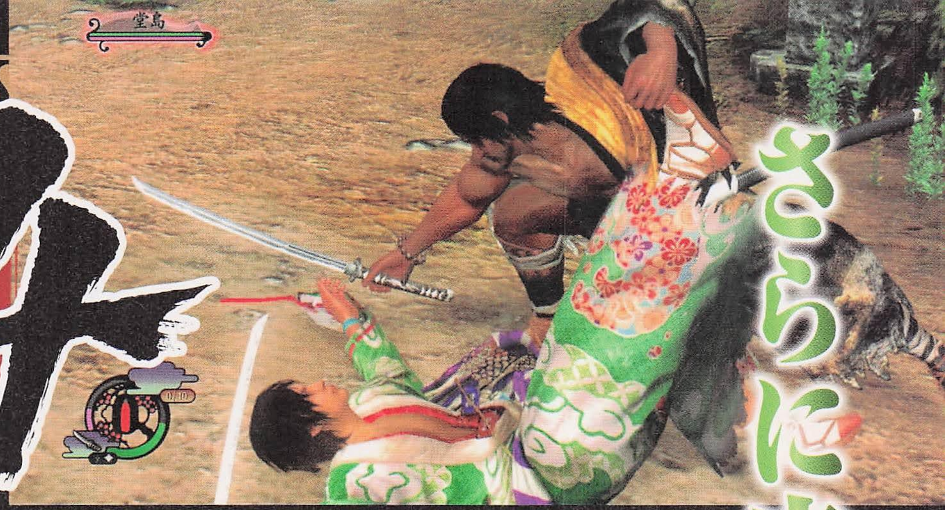
空中浮遊型のエイリアンも引き続き登場する。前作よりも機械っぽさが増した外見は、エイリアンに起こった変化を表しているのだろうか……？

前作にはいなかった二足歩行型エイリアン。人間以上の運動能力を備え、なおかつ人間と同じような戦闘スタイルで戦えるのは、脅威以外の何者でもない。



侍道4

WAY OF THE SAMURAI 4



さらに広がる侍ライフ

激動の幕末をゆる～く味わえ!!

PS3	侍道4
2011年3月3日発売	¥7,770（税込）
ジャンル	A・AVG（アクション・アドベンチャー）
メーカー	株式会社スパイク／開発元：株式会社アクワイア
備考	プレイ人数：1人用

ACT 歴史

何でもアリな侍ライフを楽しめるシリーズ最新作

自由度の高さに定評のある時代劇アクション・アドベンチャー『侍道』の最新作がいよいよ発売！　今回は激動の幕末、異国文化の流れ込んだ港町を舞台に、1人の侍の生き様が描かれる。シュールかつフリーダムなイベントにも磨きがかかり、セリフやアクションで割り込むことで、さまざまな展開を楽しめる。時代劇らしさを追求したバトルには、迫力やスピード感、様式美といった殺陣の要素を導入。爽快感はもちろん、バトルアクションとしてもやり込める奥深さを実現した。繰り返しプレイするたびに、生き様が刻み込まれる港町で、誰も味わったことのない幕末絵巻を描いてみよう。

ド迫力の剣劇アクションにはまる



▶押して引いて斬り結ぶ、手に汗握る剣劇は必見！　流派や武器ごとに異なる技コマンドも用意されていて、対戦型アクションのような奥深さがたまらない。

ドラマチックなイベントに引き込まれる



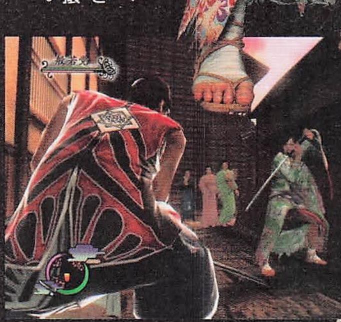
◀シリアスな展開はもちろん、シリーズならではの「有り得ないセリフ」も盛りだくさん。画面隅にアイコンが表示されたら、セリフやアクションで割り込め！

激しい時代の荒波に飲み込まれる根無し草の素浪人



主人公（プレイヤー）

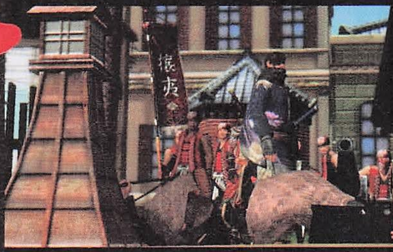
阿弥浜にふらりとやってきた、過去を持たない素浪人。あるときは幕府の手先、またあるときは攘夷志士として歴史を動かしていく。



Check 『侍道4』の世界観は…

異国情緒あふれる港町で3つの勢力が火花を散らす！

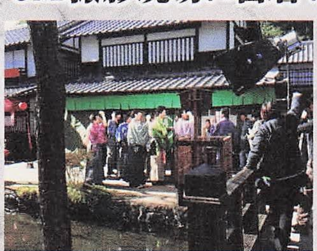
舞台となる港町・阿弥浜には、幕府派、攘夷派、外国勢と幕末ならではの3大勢力が混在している。仲間になったり裏切ったりと、彼らとどのようにかかわるかによって物語は大きく分岐していく。



▲町の片隅では、攘夷を掲げる般若党の志士たちと、幕府の同心たちが激突！　華やかに見える港町で、プレイヤーは歴史の暗部を垣間見ることになる……。

体験レポート 『侍道』のCM撮影現場に密着！

CMの撮影が行われたのは、日光江戸村の屋外撮影用スタジオ。午前5時に集合し、町人の衣装に着替えて、撮影陣の準備を待っていると……現れたのはプロモーションキャラクターのJOYさん！　モデル出身だけあって、メチャメチャ背が高い！　そしてイケメン！　15秒ほどのCM撮影でしたが、大勢のスタッフに撮影カットの多さ……これがCMを撮るということなのだ、と感じました。



▲CM撮影中の一場面。まさしく江戸の風情を再現した街並にて、撮影が行われました。



シリーズでおなじみの鍛冶屋が人斬り侍として立ちはだかる!?

堂島軍二 どうじま ぐんじ

『侍道』シリーズでおなじみの名物キャラで、PS2版に登場していた堂島と同一人物。本作では、人斬り稼業に手を染める一匹狼として描かれているようだが……。



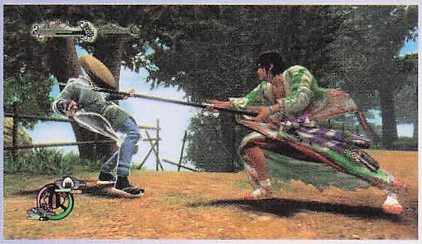
理想の幕末ライフを演出する多彩なシステムに注目!!

息もつかせぬ剣劇や、真夜中のアバンチュール（!?）など、幕末の港町には刺激がいっぱい！　そんな侍ライフを演出するシステムを、新着情報を交えて紹介していこう。

戦「BATTLE」

戦いに生きて戦いに死す侍道

町中での抜刀は宣戦布告と同義。あらゆる場面で戦いが起こりうるため、一瞬たりとも気が抜けない。



▲使える得物は刀だけではない。刀から槍に持ち替えれば、より離れた間合いから相手を突くことができる。

鍛冶屋を使って業物を作る

幕末の世を侍として生き延びるには業物が必須！　本作では、既存の武器の打ち直しだけでなく、刀、鍔、柄と3つのパーツから、自分だけの一振りを作り出すことも可能だ。



◀阿弥浜にいる唯一の鍛冶屋。ほどなく隠居してしまうため、腕のいい跡取りが見つからないと困ることになる。



道場復興のために弟子集め!!

▲町にある道場は跡を引き継ぐことができる。道場復興のために弟子を集めよう。ひとかどの道場主ともなると、さまざまな道場破りとの対決も楽しめる。



辻斬り御免のオンライン「いま、斬りにゆきます」

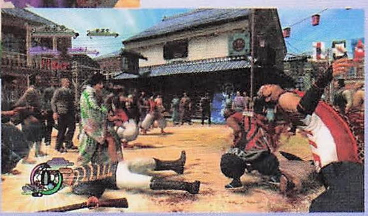
このシステムを有効にすると、オンライン経由で自分や他人の主人公データがアップロードされ、それぞれの町に辻斬りとして送り込まれる。物騒なシステムだが、みごと返り討ちにすれば、他のプレイヤーが丹精込めて鍛え上げた業物が手に入ることも……。



ダイナミックな殺陣を再現！「また、つまらぬものを斬ってしまった」



▲▶「つま斬り」中の主人公はまさに神速。敵の体力を根こそぎ奪っておくと、納刀と同時に敵が力尽きる。鯉口の金属音と敵のうめき声が病みつきになること間違いなし。



強敵相手にも欠かせない目玉システムが「つま斬り」だ。ゲージを溜めて発動すると、一定時間、主人公以外の動きが超人的な速さとなる。この間に斬りたい放題斬りまくり、刀を納めてフィニッシュ！

？「LOVE!?」

お子様厳禁！ 夜の侍ライフ

斬った張ったばかりでは気が滅入るという人はココに注目！　本作では、日本古来の“夜這い”が再現されている。さらに病んでいる方々には、美しくも残酷な三姉妹による拷問プレイもオススメだ。

「今夜、お待ちしております」で真夜中の侍ライフをエンジョイ



一夜限りの契りを楽しむ、夜這いを再現したシステムだ。意中の娘を口説き落とし、夜の合戦に勝利せよ！

「地獄の沙汰も俺次第」で味わう戦慄の拷問……



悪事を働いて捕縛されると発生する特殊イベント。三姉妹による拷問（ミニゲーム）を耐え抜けば、無罪放免で保釈される。

生「LIFE」

港町を舞台に描かれる自由気ままな侍ライフ

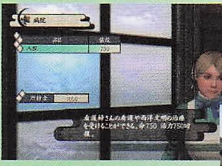
阿弥浜の町での日々を、どのように過ごすかはプレイヤーの自由。2周目以降のプレイには、さまざまな生きた証が受け継がれていく。



◀前回命を落とした場所を訪れるとお供えの花が……。

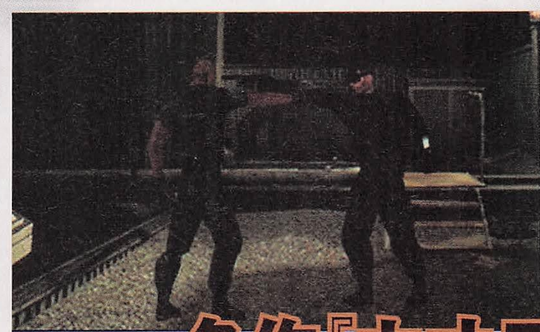
港町・阿弥浜に生き様が刻まれる！

無銭飲食や辻斬りといった悪行を重ねると、次回のプレイでは治安の悪化した町が舞台に!?　このように本作では、プレイヤーの生き様が町そのものに刻まれていく。来世の自分に役立つ何かを残して、ベストエンドを狙ってみよう。



▲▶異国の言葉を理解できるようになる語学所や、西洋医術を受けられる病院を作っておけば、来世が断然有利に！





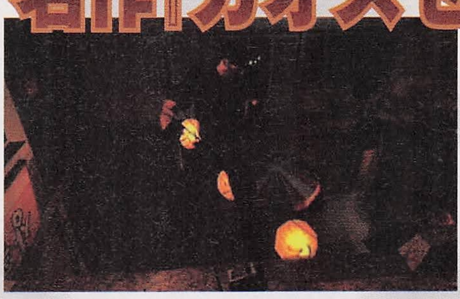
▲敵と銃を突きつけあう、緊迫した瞬間。サムの声を演じるのは、シリーズおなじみの玄田哲章氏！



▶暗闇の中に立つ主人公、サム・フィッシャー。3つのカメラを持つ特殊なゴーグルが、彼のトレードマークだ。

名作『カオスセオリー』が3DSで新生!!

TOM CLANCY'S スプリンターセル3D



▶ロープを使って屋上から建物に潜入。敵の目をかいくぐるルートを見つけるのも本作の醍醐味。

人気ステルスACTが3DSに登場!!

『スプリンターセル』は、現実の世界情勢を反映したリアルなストーリー展開と、敵地に単独で潜入するステルスACTの緊張感で、世界的に大ヒットしている人気シリーズだ。本作は、シリーズ第3作目にあたる『スプリンターセル カオスセオリー』をベースに、タッチ操作や立体視など3DSならではの要素を盛り込んだ最新作だ！ 監視の目を避けつつ暗闇の中を進んでいくスリル、そして世界の安全を揺るがすスケールの大きな陰謀といった、シリーズの魅力のすべてが、3D画面の中に余すところなく凝縮されている!!

3DS	スプリンターセル3D
2011年3月17日発売	価格未定
ACT ジャンル	アクション
メーカー	発売元：ユービーアイソフト／開発元：UBISOFT MONTREAL
備考	プレイ人数：1人用

ニンテンドー3DSに潜入。



REAL WORLD 世界情勢 サムが追跡する隠謀の舞台は南米ペルーから緊迫の東アジアへ!!

「現在」を予見したリアルな設定に注目

エンジニアのブルース・モルゲンホルトが、南米ペルーのゲリラ組織によって誘拐された。モルゲンホルト救出のため、サム・フィッシャーは組織のアジトに潜入するが、そこでゲリラたちが何者かの強力な支援を受けていることを発見する。事件を追うサムはやがて、軍事対立で緊迫する東アジアで進行している、巨大な陰謀に直面する!!

本作の物語は「レッド・オクトーバーを追え！」などで知られる作家、トム・クランシー氏の監修により、現実の世界情勢を反映したリアリティあふれるものになっている。オリジナル版は2005年に発売されたが、北朝鮮をめぐる現在の東アジアの緊張状態を予知していたかのような、迫真の展開が用意されている。



▶本作は、シリーズ最新作『コンヴィクション』よりも過去の話になるため、サムの上司であるランバート局長も健在。

機密情報 FOR YOUR EYES ONLY

■サードエシュロン

アメリカ合衆国の国家安全保障局（NSA）が編成した特殊部隊。アーヴィング・ランバート大佐の指揮のもと、工作員を世界各地に潜入させて、通常の手段では入手不可能な情報の収集や、破壊工作を実行する。その存在は極秘であり、アメリカ政府関係者でもごく一部にしか知られていない。

■サム・フィッシャー

サードエシュロン所属の工作員で、〝スプリンターセル（ガラスの破片のように小さくても鋭い存在の意味）〟と呼ばれるチームの一員。サポートメンバーの支援のもと、敵地にたった独りで潜入し、これまで数多くの困難な任務を実行してきた。現在、一人娘のサラと2人で暮らしている。

■『スプリンターセル カオスセオリー』

2005年に発売されたシリーズ第3作。日本ではPS2とXboxで発売され、現在Xbox 360でのダウンロード購入もできる。緊迫感のあるステルスアクションと衝撃的な展開で、シリーズ屈指の高い人気を獲得している。『スプリンターセル3D』は、本作のストーリーがベースとなっている。

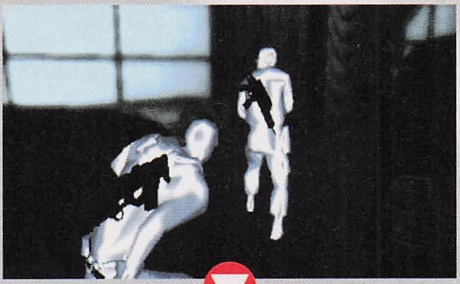
GAME SYSTEM ゲームシステム

闇に隠れて監視の網をかいくぐり たった独りで敵地に潜入せよ!!

装備の選択はタッチ1つでOK!

サム・フィッシャーは、単独で敵地に潜入し、情報入手といったミッションの目標を達成しなければならない。そのために必要なのは、暗闇を利用して敵兵の目から自分の存在を〝消す〟ことだ。サムが立っている位置の明るさはゲージで確認することもできるので、これを見ながらできるだけ暗闇の中を進んでいこう。ライトを銃で破壊するなどして、自力で暗闇を作り出すことも重要だ。

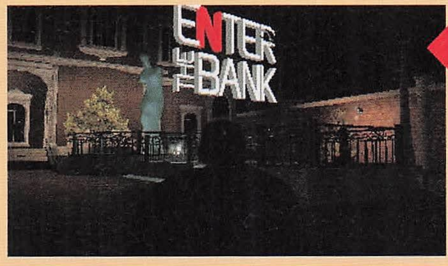
銃撃戦も可能だが、一対多数の状況では圧倒的に不利だ。敵が1人しかいない状況で素早く倒し、死体を別の部屋に隠すなどの作戦が必要となる。また、特殊な装備を使用すれば、電気ショックで敵を気絶させたり、監視カメラを一時的に無効化したりといったこともできる。ちなみに本作では、装備の切り替えは下画面をタッチするだけでスムーズに行える。





暗闇の中で敵に接近して一撃でノックダウン!!

▶▼暗視ゴーグルを使用すれば、暗闇の中でも自由に行動できる。視界を奪われた敵兵の背後に忍び寄り、一撃で倒せ!



プレイヤーを導く「ビジュアルメッセージ」

シリーズ最新作『スプリンターセル コンヴィクション』で採用された「ビジュアルメッセージ」のシステムが、本作にも導入されている。プレイヤーが次にとるべき行動を示した簡単な英語の文章が、ステージ上の建物の壁などに表示される。これによって、ゲームをよりスムーズに進めていくことが可能。

伝説のエージェント サム・フィッシャー

携帯機でも密度はそのまま!

シリーズ全作を遊んできた筆者としては、「いくら3DSとはいえ、携帯機じゃねぇ……」と思っていました。その予想は、イイ意味で裏切られました!

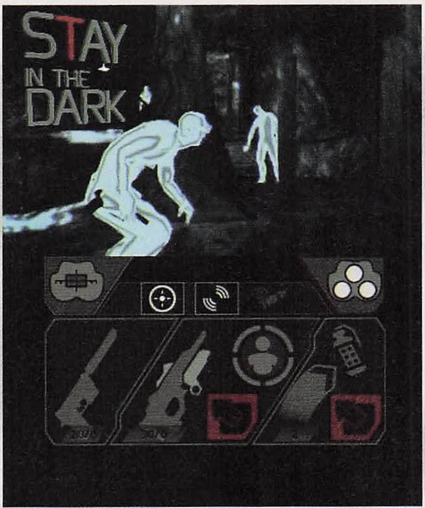
ゲーム序盤を遊んでみたのですが、操作した感覚はまぎれもない『カオスセオリー』そのもの。スライドパッドで移動し、ABXYボタンで視点を操作するという形で、シリーズの基本操作を妥協なく再現しています。

装備の切り替えは、タッチパネルでワンタッチ。加えて、敵の拘束やドアの開閉で多用する「アクションボタン」もタッチパネルに割り振られているのですが、両手で操作しながらタッチペンを使うのは、ちょっとタイヘンでした。ここは素直に、指で画面を直接タッチするのが確実でしょう。

3DSといえば立体視ですが、自分と敵との奥行きの距離感が実に自然に感じ取れました。ただ、暗い場所が多いこともあってか、立体感がスゴイ!と感じるほどではなかったかな。全体マップも3Dで表示されるのですが、こちらは高低差が非常にわかりやすいのが印象的でした。

今回はあくまで試遊ということで、具体的なゲームバランスまでは確認できませんでしたが、暗闇を利用して敵の目をあざむく『スプリンターセル』の本質が、3DSでも完璧に表現されているのは実感できました。シリーズのファンとして、発売が楽しみです!

(イトヤン)



▶銃やアタッチメントの切り替えは、下画面のタッチでOK。アクションボタンで可能な行動も、表示された項目タッチすることで実行できます。

PLAY IMPRESSION プレイインプレッション

タッチを活用した操作は新感覚でも 単独潜入のスリルは変わらぬ本格派!!

スペイン・イビサ島での セレブなリゾートにご招待!!















地中海の小島をすべてその手に

ヨーロッパ随一のリゾート地といわれているイビサ島。美しい海と石畳の道、歴史的建造物など、世界遺産に登録されるほどの観光名所だ。そのイビサ島を忠実に再現した本作は、観光気分で街を走ることも、猛スピードでレースをするのも自由なのである。

2つの島をまたにかけた 無限に広がるカーライフが今始まる!!

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

広大なリゾート地を、道だろうと山道だろうと文字どおり自由にドライブできる『テストドライブ アンリミテッド』の新作が登場!!

PS3 Xbox360 PC	テストドライブ アンリミテッド2
2011年4月14日発売	¥7,140(税込)
対戦 協力	ジャンル RCG(レーシング/カーライフシミュレーター)
	メーカー 発売元:サイバーフロント/開発元:ATARI
	備考 プレイ人数:1人用/オンライン対応

島を丸ごと再現!! どこでも走り回れるRCG(レーシングゲーム)

ハワイ・オアフ島を完全再現したことで話題になったRCG『テストドライブ アンリミテッド』。その続編となる本作は、ハワイ・オアフ島だけでなく、スペイン・イビサ島も完全再現！地中海に浮かぶ小島を舞台にレースに出場したり、島の各地に家を購入し、フェラーリやアストン・マーティンといったスーパーカーをコレクションしたりと、セレブな生活を楽しめる。また、天候の変化が搭載され、前作よりもリアルな世界を体感できるようになった。もちろん、前作で好評だった世界中のプレイヤーとツーリングができるオンラインシステムも健在だ。

ハワイ・オアフ島も健在!



▲前作の舞台である、ハワイ・オアフ島。2つの島は、空港で行き来できる。



▲ストーリーモードに登場するセクシーなセレブ。彼女に導かれるまま、大きなレースに参加してセレブを目指していく。

フシギな“くろネコ”に導かれて異世界を冒険!!



キュートでやりがいのあるアクションMMORPG

2月22日（ネコの日）にサービスが開始されたばかりの、キュートなグラフィックとやりがいのあるアクションが評判のMMORPG。本作では、ごく普通の高校生であるプレイヤーが、不思議なくろネコ・カイに導かれて幻想大陸・アリエルを悪の手から救う勇者となる。ここではゲームの3つの魅力を紹介するとともに、運営プロデューサーである遠藤氏からのコメントもお届けしよう。





アニメーションPVはGONZOが制作！

美麗なアニメーションで表現された、本作のプロローグストーリー。手掛けたのは「青の6号」などで有名なアニメーション制作会社のGONZOだ。ティザーサイト（右記参照）で、いつでも観賞することが可能！

くろネコ カイ

CV:大谷育江

プレイヤーが飼っているくろネコ（上写真）。あるとき夢の中に同名の生き物が出てきて、主人公を幻想大陸・アリエルへ誘う。

世界観をストレートに伝えるために、制作をお願いしました。サービスを開始した2月22日にはロングバージョンを公開したので、ぜひご覧ください！（遠藤氏）



この方に答えていただきました！

ゲームオン
運営プロデューサー
遠藤峻亮氏

『くろネコONLINE』のプロデューサー。取材班は、プレイさせてもらいながらポイントを聞いてみた。

- ●PC
- ●運営:ゲームオン
- ●ジャンル:アクションMMORPG
- ●課金形態:アイテム課金（基本プレイ料金無料）
- ●ティザーサイト:http://blackcatonline.gamechu.jp/

●推奨動作環境:
OS……Windows XP／Vista／7
CPU……Intel Pentium4 2.4GHz
メモリ……1GB 以上
グラフィックカード……NVIDIA GeForce4 TI以上
HDDの空き容量……1GB
Direct X……DIRECTX9.0c



マップ間の移動は大砲で！

立体的地形を移動する スクロールACT

街で装備を整えたらダンジョンやフィールドマップに挑もう。マップは立体的に作られており、キーボードで簡単なコマンド入力をして敵を倒したり、ギミックを乗り越えたりしながら進む。最大5人までのパーティで協力プレイも行える。



本作はボタンを押しているだけで勝てるゲームではありません。とはいえカンタン操作で2段ジャンプやコンボなどを繰り出せるので、すぐに馴染めると思います。（遠藤氏）





細部までこだわれる キャラクターメイキング

ゲームスタート時に、名前や性別はもちろん、髪型や初期の服装を決められる。さらに、髪型と服装はゲーム内のアイテムで自由に変えられる。カッコいいものからかわいいものまで、いろいろ組み合わせてカスタマイズを楽しもう。

先行サービス中の台湾では、最も評価が高い要素です。同じ格好の人はいないといえるほど、アイテムが豊富に揃っています！（遠藤氏）

ライター千歳の プレイレポート★

じつはPCゲームをするのは初めてで、最初はキーボードによるコマンド入力にとまどっていました。ですが、遠藤プロデューサーの丁寧な指導により、最後のほうになると「なかなかやりますね！」と感心されるくらいに上達！ コマンド入力がカンタンだというのもありますが、グラフィックがキレイで見やすい、というのも上達の手助けになった要因だと思います。ちなみに女性キャラを選んでミニスカートを履かせると、パンチラ見放題です!!（笑）



上に乗って移動することができるクロンもいます。将来的には、クロン同士の対戦バトルなども実装予定です。（遠藤氏）



ボスキャラもペットにできる！ クロンシステム

アリエルに住んでいるモンスターをクロン（仲間）にして、冒険の手助けをしてもらおう。クロンはモンスターを倒すことやクエストの報酬などで手に入る。また経験値によるレベル上げとは別に、クロン同士を合成することで進化させ、新たな技を覚えさせることもできる。

自分の育てたアイドルが一番かわいい。



アイドルマスター2

●Xbox 360　●SLG　●バンダイナムコゲームス
●¥8,800（税込）　●発売中
●プレイ人数：1人用、初回生産限定：特典封入きらきらパッケージ

動画サイトでの盛り上がりやライブの開催、TVアニメ化など、ゲームの枠を超えた人気を見せる『アイドルマスター』。その最新作がいよいよ発売される。本作の目的は、3人組のアイドルユニットをプロデュースすること。そして、国民的アイドルに与えられるアイドルアカデミー大賞の獲得が最大の目標となる。そのために、全国で営業活動してファンを集めながら、CDの売り上げを増やしていこう。前作でも好評だった、アイドルが歌って踊るステージシーンは本作でも健在。しかも、条件を満たすことで最大5人でのステージが可能になり、さらに華やかになっている。これは必見!!



⬆PSP『アイマスSP』でライバルだった響と貴音がプロデュース可能に。システムも前作から大幅進化！

3人組ユニットを自分好みにプロデュース！

プレイヤーは、765プロに所属する女の子から3人を選んでユニットを結成し、育成していく。アイドルの能力を表す“イメージ”は、レッスン（ミニゲーム）で成長させることができるほか、衣装やリリースする曲によっても変化。イメージは、オーディションの合格しやすさなどに影響するので、上手に高めていこう。もちろん見た目にこだわって衣装を選ぶのもアリ！



⬆3人の関係は日々変化。調子がよければ活動にもよい影響を与えるが……。

全国をめぐってファンを獲得せよ！

ゲームは1週間単位で進行。毎週、人気に応じて全国から仕事が来るので、自由に選んで実行しよう。ただし、1週間に行う仕事の量はタイムコストが3を超えない範囲で組み合わせる必要があるので、計画的に決定しよう。また、仕事にはマニー（＝お金）を獲得できるものと消費するものが存在。マニーは衣装の購入などにも使うので、ムダ使いしないように！



⬆全国は6つのエリアに分かれている。注目度やファン数もふまえて、仕事先を選ぼう。

オーディションやライブで魅力をアピール！

仕事のうち、オーディション、ライブ、フェスは、ファンの人数や注目度を大きくアップさせることができる重要なもの。これらは、ちょっとしたリズムゲームのようなシステムになっていて、上手にアピールすることで、ライバルアイドルより目立ったり、観客を盛り上げたりできる。より大きな効果が得られるバーストアピールや思い出アピールがお仕事成功のカギ！



⬆ボルテージゲージがMAXになると使えるバーストアピール。大きく注目を集めるチャンス！

•そのほかの注目ゲーム!•

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

同名小説＆TVアニメを題材にしたAVG。兄・京介となって、妹・桐乃をはじめ、黒猫や沙織たち妹以外の人生相談に奮闘しよう！　ストーリーは原作者・伏見先生総監修のオリジナル!!



➡登場キャラの表情やポーズが、切り替えなしのリアルタイムでぬるぬる動く！

●PSP　●AVG　●バンダイナムコゲームス
●¥6,804（税込）、数量限定生産版¥11,004（税込）
●発売中　●プレイ人数：1人用

マクロストライアングルフロンティア

「マクロス」シリーズの世界がたっぷり楽しめるACTが登場。「マクロスF」のキャラクターたちとの学園生活を送るモードと、シリーズの名場面をミッション形式で体験するモードを搭載！



➡三段変型可能なバルキリーを操って戦う。ド派手でスピーディな攻防が熱い！

●PSP　●ACT　●バンダイナムコゲームス
●¥5,229（税込）、イツワリノウタヒメパック¥7,329（税込）
●発売中　●プレイ人数：1～4人用

STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説

アニメ「STAR DRIVER 輝きのタクト」がPSPに颯爽登場！　主人公はプレイヤー自身。好きなキャラと恋愛したり、綺羅星十字団の一員になったりと、選択しだいでアニメとは異なる展開も!!



➡メインキャラは豪華声優陣によるフルボイス。アニメを見ているような気分でゲームが楽しめる！

●PSP　●AVG　●バンダイナムコゲームス
●¥5,229（税込）
●3月3日発売　●プレイ人数：1人用

765プロ所属のアイドルたち

本作でプロデュースできるのは、765プロ所属のアイドルのうち、すでにユニットで活動中の竜宮小町の面々を除く9人。どの子も個性豊か！



天海 春香（あまみ はるか）

明るく前向きな性格の17歳。歌とお菓子が大好きで、ちょっとドジな正統派アイドル！



我那覇 響（がなは ひびき）

沖縄出身の16歳。南国を思わせる明るく無邪気な性格だが、1人でがんばり過ぎてしまうことも。



星井 美希（ほしい みき）

15歳ながらスタイル抜群で、豊かな才能を秘める。ただ、ちょっとのんびり屋で、ゆとり系？



菊地 真（きくち まこと）

美少年のような外見が特徴的な17歳。運動やダンスが得意で活発だが、乙女らしいところも。



如月 千早（きさらぎ ちはや）

クールでコミュニケーションが苦手な16歳。歌手として大成することに強くこだわる。



四条 貴音（しじょう たかね）

18歳ながら、女王様のような威厳を放つ少女。古風な言動が目を引くが、正体は謎に包まれている。



萩原 雪歩（はぎわら ゆきほ）

内気で自分に自信が持てない性格を変えようとアイドルを目指す17歳。最後まであきらめない。



双海 真美（ふたみ まみ）

竜宮小町の亜美と交代でアイドルをしていたがソロデビュー。いたずら好きで子供っぽい13歳。



高槻 やよい（たかつき やよい）

貧乏な家庭を切り盛りするけなげな14歳。実力はまだまだだが、いつも元気いっぱい！

同じ事務所の仲間でライバル!! 竜宮小町

プロデューサーの律子を含めた竜宮小町の面々は、条件を満たすとゲストとして、自分のアイドルのステージに参加させることが可能だ。



水瀬 伊織（みなせ いおり）

竜宮小町のリーダーで15歳。事務所内ではかなりワガママなお嬢様。



双海 亜美（ふたみ あみ）

双子の真美より先にデビューした13歳。性格も似て、いたずら大好き！



三浦 あずさ（みうら あずさ）

おっとりした性格の癒し系美人で21歳。ダイナマイトボディの持ち主。



秋月 律子（プロデューサー）（あきづき りつこ）

アイドルからプロデューサーに転身。頭脳明晰で面倒見のいい19歳。

3月6日(日)「ゲームの電撃 感謝祭 2011」で 全部遊べます!

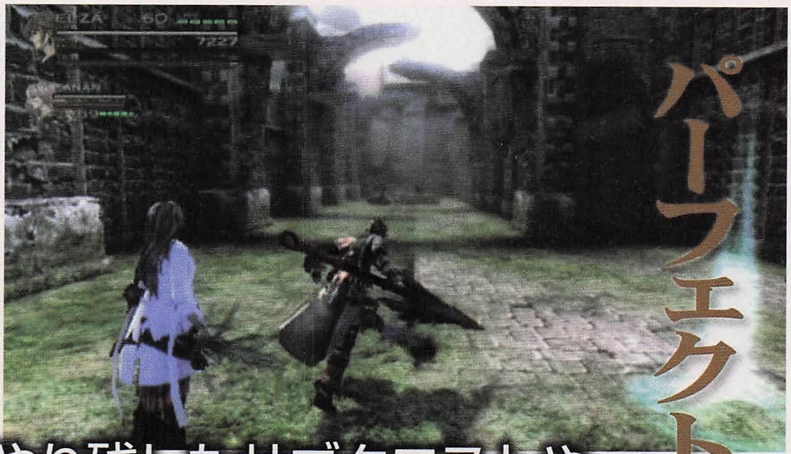
ゲームの電撃 DENGEKI GAME FESTIVAL 感謝祭 2011

ここで紹介した4タイトルは3月6日に開催される「ゲームの電撃 感謝祭 2011」で体験版がプレイ可能！　入場およびプレイは無料なので、ぜひ実際に遊んでその魅力に触れてほしい！

開催概要

名　称：『ゲームの電撃 感謝祭 2011』
主　催：株式会社アスキー・メディアワークス
開催日：2011年3月6日(日)
時　間：10：00～17：00(予定)
会　場：ベルサール秋葉原　1階および地下1階
（千代田区外神田3-12-8 住友不動産秋葉原ビル）
入場料：無料
公式サイト：http://gamefes.dengeki.com/

THE LAST STORY
ラストストーリー



パーフェクトな『ラストストーリー』を目指すために

やり残したサブクエストや見落としがちなアイテムなどさまざまな疑問を解決!!

Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）
発売中（1月27日発売）	通常版：¥6,800（税込）、スペシャルパック：¥25,800（税込）
ジャンル	RPG
メーカー	販売元：任天堂／開発元：ミストウォーカー
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大6人）

冒険 育成

戦場の秩序と混沌をコントロールするという、リアルタイムバトルの新しいカタチを示した『ラストストーリー』。そのバトル以外にも、本作には普段のプレイでは気づきにくい、やり込み要素が満載だ。そこで今回は、そんなプレイ中の疑問を解決するQ&Aに加え、キャラ&サブクエストを解説していく。

ひよっ子ちゃんのための セイレン・ジャッカルの大人のQ&A

Q. ゴツイ装備を見たけどあれって何!?

A. あ〜、そりゃあドラゴン装備のことだな

チャプター19以降に受けれるサブクエストで、竜の皮というアイテムを5枚集めればドラゴンARMOR、ドラゴンLEGSという防具が報酬として手に入る。強化すると、高い防御性能もさることながら、見た目がゴツく変化するのが特徴。なお竜の皮は、ほかのサブクエストなどで入手可能（詳細はP79）。



▶透明になる染料とドラゴンアーマーの組み合わせはインパクト抜群!!

Q. おいしそうなお野菜を振ってる人がいましたわ

A. そ、そりゃあネギのことかな（すごい食い意地だ……）

ネギは、チャプター4以降で受けられるサブクエストの報酬。攻撃力が極端に低く、強化も行えないが、追加効果で移動力低下を付与することが可能なユニークな武器だ。なお、このサブクエストを受けるためには、別のサブクエストをクリアして、運河で泳げるスキルを身につける必要がある（詳細はP79）。


▶弱い武器だが、セイレンの二刀流でなら、うまく使いこなせるだろう。

Q. 装備を強化したいんだけどお金が足りない……

A. 稼ぐなら、やっぱ闘技場だろ！ いこうぜぇ〜エルザぁ〜

本作では、宝箱の中身がほとんどランダムなため、戦利品でお金を工面するのは難しい。そこで、まずは序盤に闘技場で稼いでおくことをオススメする。勝利時の報酬金（各シーズンごとに10回まで入手可能）のほか、外で賭けをしている人々に話しかければ、勝利時にアイテムがもらえるので一石二鳥だ。また、稼いだ報酬金で交易アイテムを購入しておくと、後々高く売れる可能性があるので、活用するといい。

Q. 強い武器のはずなのに敵が倒せない！

A. 弱点属性の武器を使ってっかぁ〜？

武器は攻撃力がすべてというわけではない。武器のほとんどは、強化3段階目で特別なスキルが付与される。なかでもアンデッドエッジやリザードエッジといった敵種族の名を冠する武器の特殊効果は強力。特に序盤では、弱点による攻撃力の補正が大きく影響するので、どんな種族のモンスターにも対応できるよう、最低でもエルザ用として1つずつは強化しておきたい。

Q. ほかの人の考えがわからないときがありますの

A. 人間観察して勉強しようかマナミアちゃん

街中でボウガンを人に向かって構えると、照準が赤くなる人物がいる。そのまましばらく構えると、竜の皮などのレアアイテムがもらえることもあるので、捜してみよう。

Q. どどどドクロマークの武器だ！ どうしよう！

A. ロッタに解呪を頼もうか（ビビリすぎだろ……）

物語をすすめると、サブクエストの報酬品や宝箱などからドクロマークつきの武器が手に入ることがある。これらの武器は、そのままの状態では装備できないが、チャプター20＆24をクリアすると、ロッタの店でこれらのアイテムの解呪が可能となる。ちなみに、解呪にはレアアイテムである「異邦の光」が必要となるが、いわくつきの武器なだけに、解呪後の特殊効果や威力は折り紙つきだ。ただし、チャプター20＆24はストーリー進行に影響しないサブクエストなので、気づかないままストーリーを進めると、受けられなくなってしまう可能性があるので注意しておこう（詳細はP78）。

Q. もっとカッコイイ染料で女性にモテまくりたいぜ…

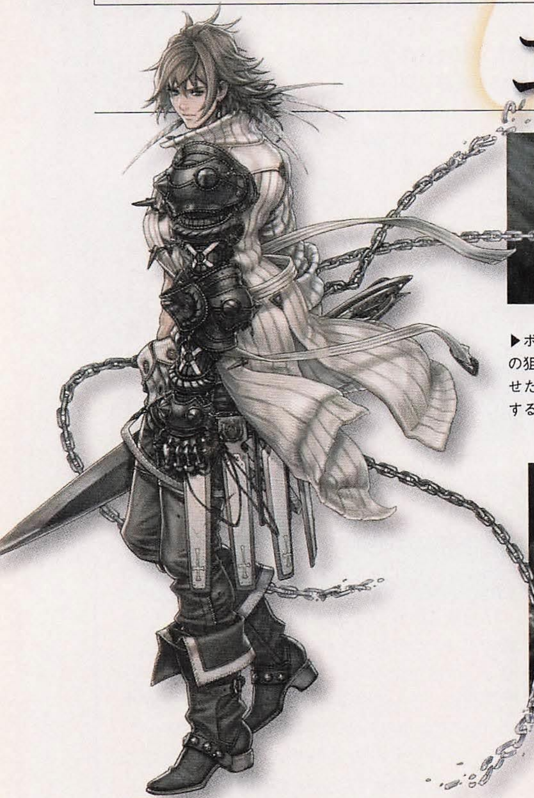
A. はぁ？ 頭打ったか？ ハエにでもたかられろよ！

染料のもとになる素材は、街中の光る場所などで拾えるが、マルチプレイでしか手に入らないものも多く存在する。これらの素材で作った染料は、装備の色を変えるものではなく、キャラのまわりにまとうエフェクトとして付けることが可能。キラキラ光る星やハート、飛び交うハエなど、変わったエフェクトが多いので、気分転換に集めてみるのもおもしろいだろう。

Q. オマエらって本当に仲がいいよな

A. ち、ちげーよバーカ!!

各キャラクターの名シーン＆オススメスキルをチェック!! 『ラストストーリー』キャラクター攻略



エルザ ELZA（CV：宮野 真守）



◀幼い頃からクォークと危険な傭兵稼業をやってきただけのことはあり、剣の腕前はルリ城の騎士にも引けを取らない。



▶ボウガンを使った攻撃では、敵の狙撃はもちろん、敵をおびき寄せたり、仲間への指示を出したりすることもできる。

味方の特徴をさらに引き立てる

戦災孤児としての暗い過去を感じさせない明るい性格のエルザ。本作ではプレイヤーキャラクターとして、ほとんどのシーンで彼を操作することになり、敵の注目を一手に集める特殊能力・ギャザリングがあるため、パーティの盾役になることが多い。また攻撃は、剣での近接戦闘がメインになるので、強化した装備は優先的にエルザが装備するといい。さらに敵種族の弱点武器を装備すれば、アタッカーとして十分活躍できるので、複数の武器をエルザ用に強化しておくといいだろう。ただし1人で戦闘に勝てるのは最初のうちだけ。味方の魔法をウインドで拡散したり、狙われた味方をフォローしたりなど、味方の動きをコントロールしていくことが大切だ。



▲自分の気持ちを信じ、感情をあらわにするエルザ。礼儀正しい好青年だけに、ギャップにシビレました。

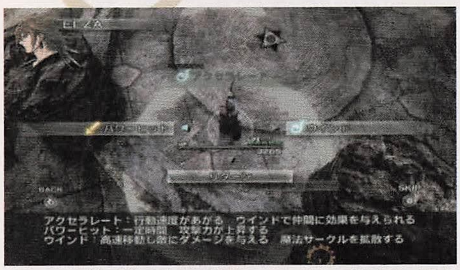
エルザの決意名シーン

みんなには自分と同じような悲しい想いをさせたくない。そんな想いから人を守れる騎士を夢見て、傭兵として戦うエルザですが、ルリ島での初仕事で"異邦の力"を手に入れます。そして、その力を欲するアルガナン伯爵の画策に疑問を感じながらも、騎士となってカナンと一緒になりたい想いもあり、エルザの心は揺れ動きます。しかしやがて、カナンや仲間のあと押しもあり、騎士の地位を蹴飛ばし、崩壊していく世界を救う決意をするのです。今まで優柔不断だったエルザが一大決起するシーンは鳥肌もの！

Skill

コマンドモード（チャプター11で習得）

4つぶんのスキルゲージを使うので乱用は禁物



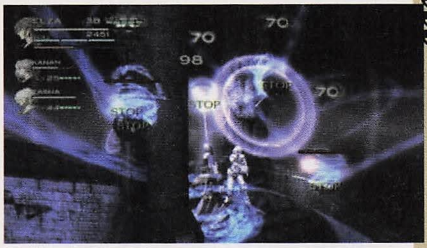
▲刻一刻と変化する戦場。コマンドモードを上手に活用し、戦況に合わせて柔軟に対応することが勝利につながる。なお、コマンドモードで仲間の魔法を指定すると、その魔法の詠唱時間が大幅に短くなるので覚えておこう。

コマンドモードを発動すると、テンション技などの各種スキルを味方に対して指示できる。さらに指示中はフカン視点になり、この間は時間の流れが停止するため、戦況を見渡すにはもってこい。非常に便利なシステムだが、発動にスキルゲージを4つ使用するため、多用はできない。特にボスなどの強敵と戦うときは、ここ一番という場面までしっかり温存しておこう。

ギャザリング＆ギャザリングバースト（チャプター1＆レベル16で習得）

戦場をコントロールして、味方を勝利に導こう

本作の戦闘の核ともいえるギャザリング。敵の視線を集め、その間、味方をフリーにできる便利な能力だ。さらにレベルが上昇すれば、敵の行動を封じるギャザリングバーストも使えるようになる。しかし、自分が倒されてしまっては元も子もないので、状況に応じて、セイレンやクォークに盾役を任せ、その間に回復や、拡散による敵の弱体などを行うのも戦術の1つだ。



▲ギャザリング中にガードしてパワーを蓄積し、その状態でギャザリングを解除すると、敵全体へのカウンター攻撃に加え、敵の動きを封じることができるギャザリングバーストが発動する。やっかいな攻撃を持つ敵や、素早い敵に囲まれたときに特に有効だ。

アクセラレート（テンション技／レベル35で習得）

拡散することでパーティにも効果を発揮



▲大きくステータスアップするので、レベル差のあるボスモンスターを相手にしても、ガンガン攻められる。味方に拡散することが最優先だが、ゲージに余裕があれば、パワーヒットなども使用すると、さらに効果的。

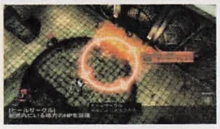
一定時間、スピードと攻撃力が大幅に上昇する、エルザの奥義ともいえるスキル。さらに、効果時間中にウインドで魔法効果を拡散すれば、味方にもアクセラレートの効果を与えることができる。スピードが急激に速くなるので、チェインをつなげやすいセイレンがメンバーにいれば効果抜群だ。防御の堅いボス戦で攻撃のチャンスができたら、これで一気にねじ伏せよう。

ウインド＆垂直斬り（レベル11＆レベル20で習得）

どちらを使うかは戦況しだい

ウインドは、スキルゲージを1本使用し、味方の魔法効果や、敵のダメージフィールド、回復フィールドを拡散することができる。また、垂直斬りも、壁状になっている場所を活用することで、ウインドと同様に魔法効果の拡散が可能。こちらはゲージを消費しないうえ、拡散効果も高まるが、発動が遅く構え中はスキが大きいので、状況によってどちらを使うべきか見極めよう。





◀▲垂直斬りは、一部のボスに大ダメージを与えられる。また、ウインドと同様に、敵や味方の魔法を拡散することができる。



▲美しい夜空の下、育まれる恋心。なお、このシーンの選択肢で「いいえ」を2回選ぶと……？

カナンの熱々名シーン

カナンの名シーンといえば、なんといっても星見の塔での初デートでしょう!! 出会いたてのエルザとカナンの2人が、天体観測で急速に距離を縮めていくシーン。特に、形見のレンズを使い、2人並んで星を眺めるところは、ゲームのキャラクターとわかっていてもジェラシーを感じてしまうほどでした。ウラヤマシイナ……。

防御力を上げて彼女を守ろう

光の魔法を使うカナンは魔導師ということもあり、防御力が低めで、敵から真っ先に狙われることが多い。数少ない回復役が倒されるとゲームオーバーになる可能性が高まるので、倒されないよう防具を強化しておきたい。武器に関しても、魔法の威力を高めるものより、詠唱時間を短縮するものなどにして、無防備になる時間を極力減らすといいだろう。



カナン
KANAN
（CV：折笠 富美子）

Skill

古(いにしえ)の障壁（テンション技／レベル39で習得）

アクセラレートとの相性は抜群!!

エルザの防御に特化したテンション技。発動するとエルザの周りにバリアが発生。あらゆる攻撃に対して防御力が上がるうえ、触れた敵にダメージも与えられる。エルザのアクセラレートとギャザリングを併用すれば、向かうところ敵なしだ。



▲イベントでは、エルザを守りたい気持ちから発動する。

ホーリー（最初から習得）

強敵相手のときに拡散すると有効

最初から使用することができる貴重な光属性の攻撃だが、その真価は拡散したときのバリア効果にある。味方の防御力を上げる効果に加え、一部の敵が使用する飛び道具系の攻撃を無効化できるため、状況によっては最優先で発動したいスキルだ。



▲攻撃手段としても強力なので、弱点属性であれば狙っていこう。



戦闘面でも面倒見のいいヤツ

エルザたち傭兵団のリーダーであるクォーク。習得スキルのフルガードとフルカウンターは、ギャザリングに似た特性を持っており、エルザの代わりに盾役として活躍できる。第2の盾役として、まずは防御面を充実させたい。武器も攻撃時に追加効果が付与されるもの、チェインがつながりやすくなるものを持たせて、サポート役に徹するのがいい。



▲どんな手を使ってでも成り上がる。仲間を想うその気持ちゆえ、仲間に剣を向けてしまうのです。

クォークの人情名シーン

エルザとカナンの結婚式直後のシーン。今まで築き上げた地位をいらないというエルザに対して、クォークは怒りをぶつけます。騎士を夢見るエルザのため、そしてなにより傭兵団全員の生活のため、自分の身を削るように奔走してきた彼ですが、頑張りすぎでその想いが空回りし始め……これがキッカケで傭兵団は大きな転機を迎えるのです。

クォーク
QUARK
（CV：石塚 運昇）

Skill

死の宣告（テンション技／レベル32で習得）

一発逆転の可能性を秘めたテンション技！

ダメージを与えるとともに、敵を一定時間経過後に戦闘不能にする効果を付与する恐るべきスキル。ただし、ボスクラスの敵に対しては効果を発揮せずダメージのみとなる。やっかいなザコ戦や、ボスが呼び出した敵などを倒すときに使うといいだろう。



▲不吉な黒い光をまとって発動する、ちょっと悪役っぽい技。

フルカウンター（レベル40で習得）

状況しだいでは無敵になれる!?

フルガードの上位スキルで、ギャザリングのように敵の注意を集めたうえで、近接攻撃をカウンターする。とても便利で使い勝手のいいスキルだが、ボウガンや魔法による攻撃に対しては効果がないので、敵の編成を見て柔軟に使い分けよう。



▲あらゆる近接攻撃に対してカウンターする、便利なスキルだ。



▲なぜか前かがみになってしまうエルザ。若いですネ。中央の屋台付近のカップルにも注目です。

セイレンのお色気名シーン

闘技場に初めて参加する前のシーン。"初めて"のエルザに、年上のお姉さんがいろいろ"教えてくれる"という、なんともうらやましい展開。このとき、2人のやりとりをバックに街のカップルが意味深な行動をとるところも見逃せません。いや、オチはわかっていますけどね……。どうしても"ソッチ"の方向に妄想してしまいますよネ！

二刀流の特性を生かそう

傭兵団の切り込み隊長といわれるだけあって、攻撃面に優れたセイレン。特に二刀流の特性はセイレンしか持っていないので、武器の組み合わせしだいでは攻撃に多彩なバリエーションが生まれる。メイン武器は攻撃力の高いもの、サブ武器は自身のステータスアップや、敵の弱点が狙えるものにして、攻撃面に特化させるといいだろう。



セイレン
SEIREN
（CV：豊口 めぐみ）

Skill

影縫い（テンション技／レベル37で習得）

集団の敵相手に使用すると効果大！

セイレンのテンション技・影縫いは、広範囲にダメージと麻痺効果を与える。クォークの死の宣告などと同様に、この追加効果が発動しない敵もいるので、1対1の戦闘で使用するよりは、大勢の敵を相手にする戦闘で使うほうが役立つことが多い。



▲周囲の敵に向かって、無数の針が上空から降り注ぐ！

パワーチェイン（チャプター11で習得）

ダメージがさらに加速する！

セイレン固有のスキルで、発動後、一定時間チェインがつながりやすくなる。二刀流で手数の多いセイレンにピッタリのスキルといえる。使用時はメインの攻撃役となるので、発動中はセイレンがフリーになるよう、ギャザリングでフォローしよう。



▲チェインの特性が伸びる武器を持たせればさらに効果的。



ユーリス
YURIS
（CV：下野 紘）

最年少ながら魔法は超強力！

傭兵団の最年少である魔導師。回復魔法は使えないが、強力な炎属性の魔法を操る。ほかの魔導師の味方同様、防御力の低さがネックになるが、まずは盾役と回復役の防具強化を優先し、その次に強化するといい。また、ストーリーが進行すると入手できるユーリス専用の武器・形見のダガーは、強化すると詠唱短縮能力が上昇するので、ぜひ強化しておこう。

ユーリスの恐怖名シーン



▲人喰いの館ということを知り、びびりまくるユーリス。半ベソをかくカワイイ一面も。

炎の魔法をクールに扱うユーリスだが、それは表面上の話。結構ピンチに弱く、そしてオバケに弱い。本編とは関係ないチャプター20で貴族の館を訪れたときに、異常なほど怖がっていました。傭兵団の最年少という弱みを見せまいと気丈にふるまう面と、それが崩れたときに見せる弱い面のギャップに、母性本能がくすぐられる……？

Skill

メテオ（テンション技／レベル36で習得）

天から巨大な炎が降り注ぐ！

フレアやプロミネンスの上位魔法で、敵をガード不能状態にし、防御力も下げるテンション技。ボス戦では、威力よりも防御低下能力を狙って使うといいだろう。なお、ストーリーが進行すると、このテンション技はさらにパワーアップする。



▲敵にヒットすれば、ガードブレイクの効果も付与される。

リバース（レベル9で習得）

回復手段としても使用可能！

敵のヒールサークルをダメージサークルに、ポイズンサークルをこちらのヒールサークルに変える便利な魔法。有効に活用できるシチュエーションは少ないが、この魔法の存在を頭の片隅で覚えておき、役立つ場面では積極的に使っていこう。


▲密集する敵のサークルを味方に有利な力に変化できる。

マナミアの天然名シーン



▲エルザたちが助けに来なかったら、どうなっていたのか……。意外となんとかなった？

独特のテンポで相手のペースを乱すマナミア。その最たるシーンが、グルグ族の船で起こったワンシーンで、ルリ城が奇襲され、マナミアは敵船に投獄されます。しかも、その船が戦闘によってキズつき、牢獄が浸水してしまいます。しかし、マナミアはそんな危機的状態の緊張感もなく、自分が捕まっていたことすら忘れていて……。

傭兵団のメインヒーラー

いろんな意味で、傭兵団の癒し的存在。カナンがパーティにいない場合は、マナミアが回復の要になる。また、テンション技の性能の面からも、カナンより回復役として優れている。そのぶん、敵からも狙われやすく、倒されるとパーティが全滅する恐れも。ワイズダガーやマジックダガーなど、防御すると特別な効果のある武器を装備するなど工夫しよう。



マナミア
MANAMIA
（CV：能登 麻美子）

Skill

リバイブ（テンション技／レベル24で習得）

唯一無二のライフポイント回復魔法！

味方のHPを完全に回復したうえで、ライフポイントを1つ回復するテンション技。味方が倒されてライフポイントが減ったら、早めに使っておきたい。この魔法の存在もあるため、強敵を相手にするときは、マナミアがいると心強い。


▲ダウンしている味方も回復する驚異の治癒能力を発揮！

プラント&フォレスト（レベル11&レベル29で習得）

敵の魔法を詠唱させるな！

プラントとフォレストは、森属性のダメージがある魔法。この属性が弱点であるボスは多いので、この魔法を使用する際は、回復をカナンに任せよう。また、拡散すれば、魔法詠唱をしばらく止めるサイレンスの効果を敵に与えることができる。



▲敵が魔導師の多い編成ならば、拡散して魔法を封じよう。



ジャッカル
JACKAL
（CV：藤原 啓治）

変幻自在のオールラウンダー

剣による攻撃と、魔法による攻撃の両方で戦える魔導師で、エルザの代わりに使用キャラクターとして操作することもある。物理攻撃ができるとはいえ、メインはやはり魔法攻撃。まずはそちらの強化を優先しよう。なお、氷属性の魔法を拡散したスリップフィールドは、ザコ戦では便利だが、ボス戦などの大型モンスターは、ほとんど転ばないので注意。

ジャッカルの本音名シーン



▲告白後、戦地へおもむく前の会話。まんざらでもないセイレンのリアクションがイイですね！

担当ライターが一番好きなシーン。最終決戦に向けて、エルザたち傭兵団の緊張感が高まるなか、パーティメンバーを和ます"意味も含め"、ジャッカルはシレっと自分の想いをセイレンに打ち明けるのです。軟派で通している彼が、一番の想い人に対しては素直になれない……。そんな彼は、エルザ以上にウブなのかもしれませんね。

Skill

絶対0度（テンション技／レベル35で習得）

スリップフィールドで敵をまとめて転倒

ジャッカルのテンション技は、広範囲に氷属性の大ダメージを与え、さらにスリップフィールドを展開する。威力は高いものの、スリップフィールドが効かないボスが多いので、やっかいな陣形で攻めてくる敵部隊に使用するといいだろう。


▲当たるとスリップするので、敵の出鼻をくじくことも可能。

バーサーカー（レベル15で習得）

魔法で戦えない相手のときに重宝する

発動すると、物理攻撃のみを行うようになり、防御力が下がる代わりに攻撃力が上がるスキル。氷属性に耐性がある敵と戦う場合は積極的に使いたい。使用後に魔法を使用させたい場合は、コマンドモードによる指示が必要になるので注意しよう。


▲3人以上で敵を囲むサラウンドの要員としても使える。

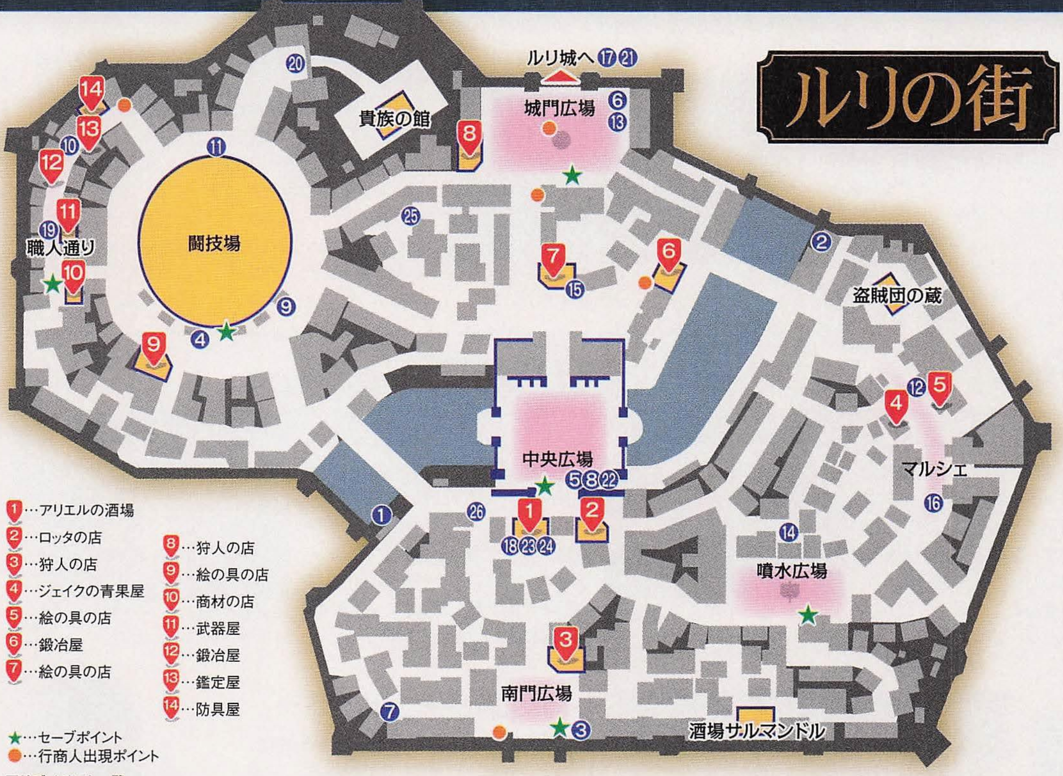
イベントいっぱい!! ルリの街

ルリの街でチャプター4～21までに受けられるサブクエストをまとめて紹介!

ルリの街

エルザたち傭兵団の活動拠点であるルリの街。本作唯一のタウンマップだけに、とても広大なエリアとなっている。ふと脇道へ足を運べば、隠しアイテムや宝箱などが見つかることもあり、歩いているだけで新たな発見があるだろう。また、街の人たちからの頼みごと、いわゆるサブクエストも多数存在している。その人に話しかけるだけで終わるもの、商材を集めて渡すおつかいタイプのもの、何かを探してほしいと街中を探し回るものなど、その種類は多彩だ。さらにクリア報酬のなかには、サブクエストでしか手に入らないレアアイテムも数多く用意されており、入手できれば冒険の手助けになるだろう。

ここではチャプター4～21までにルリの街で受けられるサブクエストを紹介していく。なお、チャプター31以降は、しばらくルリの街へ戻ってこれなくなる。サブクエストのなかには、一定のチャプターまで進行すると受けられなくなるものもあるので、受け忘れのないように注意してほしい。



■サブイベント一覧

チャプター	イベント分類	MAP番号＆話す相手	イベント内容	報酬
4	探索	❶少年	カエルを3匹捕まえる	川に入れるようになる
	特殊	❷離れ島のおんじ	特定行動のカウントを教えてくれる	特定回数ごとに報酬がもらえる（P.79参照）
	探索	❸男の子	街中に散らばった6つのコインを探す	クワ（武器）
	特殊	❹賭けをしている人々	2回目以降の闘技場に参加して勝利する	お金 or アイテム
	会話	❺占い師	ロッタの店に入るとクリア	武器・防具の強化が1回だけ無料
	いたずら	❻女性店員	座っている貴婦人（5人）を転ばせる	小麦
	探索	❼盗賊の少年	盗まれたエルザのサイフを取り戻す	竜の皮
	探索	❽占い師	「幸福運」を占ってもらいカエルを捕まえる	全員の素早さ＋5
	おつかい	❾エプロンの女性	指定された食材を集めて渡す	竜の皮＆料理人から買い物が可能に
	おつかい	❿パティシエのたまご	指定された商材を集めて渡す	ノームの銅塊 or ノームの銀塊 or ノームの金塊
	おつかい	⓫喜劇役者	バナナを集めて渡す	いたずらバナナ×50
	おつかい	⓬カリスマ料理人	指定された商材を集めて渡す	ノームの銅塊 or グルグの砂屑 or ノームの金塊
	おつかい	⓭貿易商人	指定された商材を集めて渡す	異邦の光 or オーガの釘 or リザードの犬歯
5～6	戦闘	⓮男性	東の水門に入りモンスターを討伐する	宝箱×3（中身はランダム）
7	探索	⓯男の子	子猫を追いかけて捕まえる	ヒシャク（武器）
	会話	⓰ミイナ	ミイナとデートを重ねる	ドラゴンの牙
8	おつかい	⓱中庭・門番	門番の祖父から話を聞き、アイテムを届ける	竜の皮
	探索	⓲酒場・女性職人	青い鳥を4羽見つける	衝撃的な染料
19～21	探索	⓳女性職人	奪われたカギを取り返す（※要⓲クリア）	刺激的な染料
	探索	⓴青年	奪われた通行証を取り戻す	ドラゴンの牙
	戦闘	㉑中庭・兵士	多くのリザード族を倒す	討伐数により報酬が変化（P.79参照）
	探索	㉒占い師	「恋愛運」を占ってもらう	－
	いたずら	㉓酒場・弓の名手	指定された街人にチャームアローを当てる	成功時：アローダメージ＋2、失敗時：いたずらバナナ×10
	特殊	㉔酒場・アリエル	アリエルのお弁当からさまざまなアイテムと交換	ゾラの剣（武器）
	おつかい	㉕ドラゴンマイスター	竜の皮を5枚集める	ドラゴンARMOR or ドラゴンLEGS（10個で両方交換可能）
	特殊	㉖農夫	「はい」を選択する	農園が使えるようになる

進行に影響しないチャプター

ここでは、特別なチャプターを紹介。珍しい武器が手に入るので、ぜひクリアしよう。

チャプター20 Haunted Mansion

地下牢で出会ったロッタという男と、街中の西の橋で偶然再会。酒場の隣に店を構える彼は、自分の妻が街のはずれにある貴族の屋敷に連れ去られたという。近づく人が行方不明になる噂が立ち、人の寄り付かない屋敷にロッタとともに乗り込む傭兵団だったが……。このマップでは、カナン、マナミアは出撃しないので回復手段はヒーリンググレネードのみとなる。また、仲間と分断されるイベントが多く、エルザだけで戦うシーンもあるので注意しよう。敵のほとんどがアンデッドなので、アンデッドエッジがあれば、できるだけ強化してから攻略するといい。



◀1人、また1人と徐々に分断されていくパーティ。この館から生きて出られるのか!?

チャプター21 Tavern Salamander

アリエルの酒場1Fのテーブルにいる男から話を聞くと受けられるシナリオ。どうやら彼の娘が黒いローブの男にさらわれてしまったらしい。目撃情報をもとに噴水広場にいくと、それらしい男が突如逃げ出す。男のあとを追うと、怪しい酒場サラマンドルにたどり着くのだった。このチャプターでは、クォーク、ユーリス、セイレンが出撃する。チャプター20と同様に回復役がいないので注意しておこう。酒場内部という狭いフィールドでの戦闘となるので、乱戦は必至となる。ガードをうまく活用して、ダメージを極力受けないようにしたいところだ。



◀ルリの街の日陰に位置する酒場。そこは野盗たちのアジトだった。さらわれた少女が危ない!

チャプター24 Underground Labyrinth

チャプター20を攻略していることが前提となるシナリオ。呪いのアイテムを解呪するために必要な「いにしえの禁書」を取ってきてほしいというロッタ夫妻。受けたら、情報をもとに噴水広場北の井戸から地下迷宮へ入ろう。このチャプターでは、出現モンスターがほぼすべてリザード族なので、リザードエッジを強化して挑みたい。とても広大なマップなうえ、随所にリザード族の罠が仕掛けられており、迂闊に突っ込むと返り討ちにあってしまうので注意しよう。このシナリオをクリアすれば、ロッタの店で、ドクロマークがついた武器の解呪が可能になる。



◀ボスは超巨大なリザード、地底の女王。弱点である口の中にどうにかして爆弾を放りたいが……。

おさえておきたい！ 注目クエストピックアップ!!

サブクエストのなかでも報酬が特殊なものや、レアなものなどをまとめて紹介!!

1 泳げる男になるために

中央広場の南西から下って行った西の川岸にいる少年から、カエルを3匹捕まえるように言われる。カエルは運河の周りや噴水、井戸などの水辺にランダムで出現する。また、捕まえる際は正面から近寄ると逃げて消えてしまうので、必ず背後から近寄るようにしよう。なお、場所がどうしてもわからない場合は、中央広場にいる占い師の話を聞けば、居場所がわかるようになっている。



▲報酬として、運河に飛び込めるスキルが身につく。このスキルがないと進行できないクエストもあるので、ぜひクリアしよう。

2 下流にいるナゾの老人

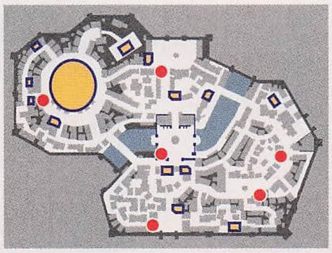
運河を泳いでいかないと到達できない場所にいる離れ島のおんじから受けられるサブクエスト。話しかけると、プレイ中に街の人とぶつかった回数や、転んだ回数などの情報が聞ける。さらに、その回数が一定値まで達すると、ユニーク武器やレアアイテムがもらえる。ちなみに転んだ回数は、いたずらバナナを使う手もあるが、ロッタの店付近のカゴを調べると路上にボールが散らばるので、それをうまく使うといいだろう。

■離れ島のおんじからもらえるアイテム

カウント対象	回数	報酬
街の人とぶつかる	50	ネギ（武器）
	100	フライパン（武器）
	150	キッチンナイフ（武器）
	300	ドラゴンの牙
看板にぶつかる	20	ハンマー（武器）
	50	オノ（武器）
	100	ランス（武器）
	150	ドラゴンの牙
転ぶ	20	干し草フォーク（武器）
	50	ウッドクラブ（武器）
	100	イス（武器）
	150	ドラゴンの牙

3 おもちゃのコイン

南門広場の城門付近にいる少年から受けられるサブクエスト。ルリの街のどこかに隠した〝おもちゃのコイン〟を探すように言われる。コインは全部で6つあり、街中に散らばっている。場所に近づくと注目ポイントが表示され、照準を合わせれば発見できる（コインの場所は左のマップを参照）。6つ全部集めれば、ユニーク武器のクワがもらえる。



●…コインのある場所

14 ひとりで戦えるもん？

チャプター5が終わると受けられるサブクエストで、盗賊たちが出入りしていた秘密の通路の話が聞ける。秘密の通路はサブクエスト❷の離れ島のおんじがいる場所からほど近い水門で、付近を調べると先に進める。中には、ケイブクーガーというモンスターが3体生息しており、これをエルザ1人で倒す必要がある。敵レベルは40ほどで、こちらもレベル40くらいでないと返り討ちにあってしまうので、レベルが低いうちは近寄らないようにしておこう。

18 透ける上半身

チャプター8まで進行しないと受けられないサブクエスト。アリエルの酒場2Fにいる職人の女性に、青い鳥から取れる〝天使の糸〟を4つ取ってくるように頼まれる。青い鳥は中央広場に出現し、照準を合わせることで捕まえられる。中央広場にいれば、別の青い鳥もやってくるのでしばらく待っていよう。なお、最後の1羽は逃げ出してしまうが、矢印が現れるので、その方向をたどれば発見可能。報酬は上半身の防具を透明にできる「刺激的な透明薬」。

19 透ける下半身

「刺激的な透明薬」を持った状態で、チャプター19まで進行すると受けられるサブクエスト。染料を保管した倉庫のカギが盗まれてしまい、その犯人を捜してほしいと頼まれる。受けると、その直後に犯人が目の前に出現し、追いかけっこ開始。街中を逃げ回るが、最後は屋根の上に行くので、いたずらバナナで落として捕まえよう。報酬は下半身の防具を透明にできる「衝撃的な透明薬」。

21 リザード族の挑戦状

ルリ城中庭にいる兵士と話すと受けられるサブクエスト。リザード族が大量に押し寄せてくるが、最初に出現するリザードが乗っているグルグビーストを倒せば、それに搭乗可能になる。Aボタンでタックルできるので、うまく操ってリザード族を蹴散らそう。40体以上で報酬が変化し、一部の武器の強化に使える海賊の指輪や貴族の指輪がもらえる。

24 物々交換

さまざまなアイテムに交換していく〝わらしべ長者〟のようなサブクエスト。チャプター8から受けられるが、すべてを交換するにはチャプター19まで進める必要がある。最終報酬のゾラの剣は、闇属性の珍しい武器だ。なお、物語が進行すると達成できなくなるサブクエストなので、チャプター19までに入手しておこう。

■アイテムを交換する順番

1. アリエルの酒場でアリエルから「アリエルの弁当」をもらう ▶
2. 運河の通路南側の少年に渡して「汗拭きタオル」と交換する ▶
3. 職人通りにいる男性に渡して「魔術概念書」と交換する ▶
4. ルリ城図書館の少年に渡して「貴族の心得」と交換する ▶
5. 城門広場にいる人物に渡して「高級宝石」と交換する ▶
6. 伯爵の部屋通路の女性に渡して「ゾラの航海日誌」と交換する ▶
7. ルリ城牢獄にいるゾラに渡して「ゾラの剣」と交換する

25 竜の子孫!?

チャプター19以降に受けられるサブクエスト。ドラゴンマイスターの男性に「竜の皮」を5枚集めるように言われる。「竜の皮」は、宝箱やサブクエストなどで入手可能。5枚集めるごとに、「胸」がいいか「尻」がいいかを聞かれ、前者ならドラゴンARMOR、後者ならドラゴンLEGSがもらえる。なお、ドラゴン装備の強化には、レアアイテム「ドラゴンの牙」が必要となる。

26 農園経営

チャプター19以降で〝騎士見習い〟になってから受けられるサブクエスト。アリエルの酒場の西にいる男性に話しかけると、かぼちゃ農場を使ってみないかと誘われる。栽培して収穫できるかぼちゃは、ここでしか入手できないアイテムとなっており、ほかのサブクエストなどでも使用することのある重要なアイテム。もちろん売ってお金にすることもできるので、ぜひ進めてみよう。

■農園経営の手順

1. 畑を耕して、苗を植えられる状態にする ▶
2. 苗を植える。成長するまで少し時間がかかる ▶
3. 肥料を与える。肥料のグレードで成長速度が変化 ▶
4. 実がなったら収穫。収穫のタイミングで種類が変わる



▲チャプター2で訪れた場所が農場となっている。上手に育てたかぼちゃは高く売れるので、かぼちゃ長者も夢じゃない!?

チャプター25 Sea Cave

チャプター23が終わったあとに受けられるシナリオ。ルリ城の大広間にいる騎士から、海の洞窟で助けを求める仲間たちがいるとの情報が聞ける。その後、エルザたちは彼らを救出するため、ルリ城の最深部から海の洞窟へと向かうことが可能になる。このチャプターでは、リザード族の亜種であるシーリザードが出現する。氷属性のダメージを吸収し、パワーアップする特性を持っている危険な敵だ。出撃メンバーのなかにジャッカルがいるため、シーリザードが出現した場合は、まずコマンドモードでバーサーカーのスキルを指示して、氷属性の魔法を使わせないようにするといい。



◀ボスが回復してしまう氷属性のフィールドは、エルザのウインドですぐに拡散して消滅させよう。

チャプター42 Temple of The Arganan

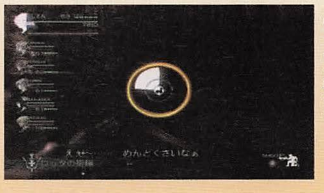
最終ボスを倒したあとのエピローグ時に受けられるシナリオ。カナンの部屋に飾ってある両親の絵に視点をあわせるとイベントが発生。魔物の巣と化してしまったアルガナン家の神殿に向かうことが可能になる。なお、出撃メンバーは、エルザとカナンのみとなっており、出現するモンスターの大半がリザード族となっている。光属性を吸収する特性を持ったリザード族も出現するので、カナンに回復魔法を指示して、なるべく光属性の魔法を使わせないようにしよう。人数が少ないのでピンチになる局面が多いが、最後まで連れ添った2人の愛の力で、なんとか乗り切っていこう！



◀ボスは糸で相手を引き寄せ捕食する。エルザを食べられ逆上したカナンは、ついついお下品な発言をしてしまう。

チャプター43 Miasma Cave

最終ボスを倒したあとのエピローグ時に受けられるシナリオ。ロッタの店にいくと、城の兵士がやってきて、リザード族に不審な動きがあることを知らせてくれる。このチャプターの舞台となる瘴気（しょうき）の洞窟は、海の洞窟と地下迷宮のマップを統合したようなダンジョン。常に視界が暗い状態で、一部の通路はロッタからもらった指輪を使って照らさないと進めない。ここでの戦闘は、ほとんどがリザード族だが、シーリザードも交じっているので注意しよう。チャプター24で手に入るフレイムリザードなら攻撃が安定して効くので、所持している場合は強化してから攻略するといい。



◀道中では、ボウガンのスロットにロッタの指輪をセットして、隠された道を照らしながら進んでいくことになる。

アナタが望むのはどちらの天国？







序盤ステージをもとにアクションの基本を伝授！

アトラスの「ペルソナチーム」最新作『キャサリン』が、ついに発売！ "大人のためのジュブナイル"をテーマに、かつてない世界観と演出でプレイヤーを魅了する本作。今頃、ヴィンセントと一緒に悪夢の世界で四苦八苦している人も多いはずだ。もっともこの作品、アクションゲームとしてもかなり本格派で、生半可な覚悟では、アクションパートが展開される悪夢から目覚めることはできない。そこで今回は、アクションパート攻略に欠かせない重要テクニック10選をお届け！ さらに「Pの奇蹟」の特別版もお見逃しなく!!



▲上に登るための"技"を駆使して、石を効率よく動かし、クリアを目指せ！ 何度も挑戦して、ハイスコアを目指すのも楽しみ方の1つだ。

CATHERINE キャサリン

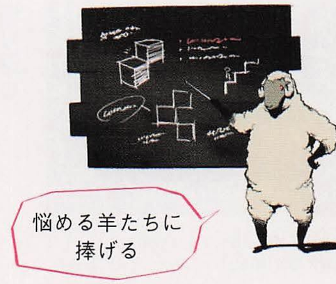
PS3 Xbox 360	キャサリン
発売中（2011年2月17日発売）	¥7,329（税込）
ACT ジャンル	A・AVG(アクションアドベンチャー)
恋愛 メーカー	アトラス
対戦 備考	オンライン対応

Midnighte Venus
ミッドナイト ヴィーナス

ゴールデンプレイシアター（ゴールデン遊戯劇場）のストーリーテラー。惚れ込むような豪奢なアフロヘアーの美女。彼女の解説により、キャサリンの物語が始まる。

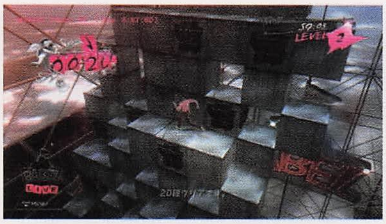
『キャサリン』激選テクニック10選

各ステージをクリアするために必要になる、数あるテクニックのなかから、とくに重要と思われるものをピックアップ！　以下で詳しく解説する。



01 慣れるまでEasyモードのUNDOを利用

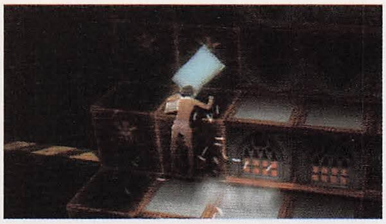
本作には、Easy、Normal、Hardの3種類の難易度があり、Easyには、最大で9手前の状況まで戻せるUNDO機能がついている。EasyとNormalの違いはこのUNDO機能の有無がメインだが、HardはUNDO機能がないことに加え、難易度も大幅に上がる。石の動かし方をマスターするまではEasyでUNDOを積極的に利用して、クリアを目指そう！



▲難易度Normal以上でゴールドプライズを獲得すると、バベルモードで遊べる。慣れてきたら狙ってみよう。

02 Retry回数を増やしながらクリアする

Retry回数が0になるとゲームオーバーだが、その数はエンディングまでのプレイ全体で共通。セーブ時にも保持される。後半ほどミスしやすいので、序盤でRetry回数をいかに残しておくかが重要だ。とくにEasyで進める場合はRetryではなく、なるべくUNDOでやり直すほうがいい。なお、携帯電話のAWARDから各ステージに「再挑戦」する際は、Retry回数が∞になる。



▲途中に落ちている「枕」を拾うことでRetry回数が1回増える。毎回1個（できれば2個以上）拾えると安心だ。

03 拾えるアイテムは積極的に利用する

使うことでさまざまな効果をもたらすアイテムは、常に1個しか所持できない。デメリットは特にないので、有効な場面で使っていこう。なお、各ステージ間で行商している羊からも購入できるが、一定数のコインとの交換となるので、ハイスコア狙いの場合は利用しないように。



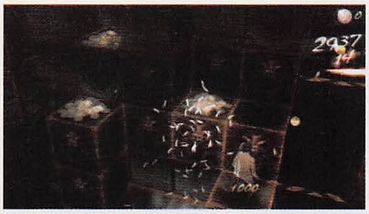
▶拾えるアイテムは、手助けになる場合が多い。例えば、ステージ2最終層のボスはまわりを重い石に変えてくるが、途中で拾える「鐘」（白い石に変える）を使えば、問題なく進める。



▲アイテムは「ここぞ！」という場面で使おう。アイテムを使わなくてもクリアはできるが、効果的に使えば時間短縮になる。

04 ハイスコアを狙うなら素早く登れ！

ハイスコアを狙う際に重要なのが、画面の右上に表示されるSTEPと、そのSTEPが有効な制限時間が表示されたバー。STEPが有効な間は、上に登るたびに1STEPで＋10、2STEPで＋20……と加速度的に数が増えていき、時間切れになるとコイン（スコア）に変換される。つまり、この時間が切れないように素早く登ることがポイントとなる。コツは、不要な石は動かさない。また、高い場所をワザと残し、時間切れギリギリに登るなども有効だ。



▲1000コインは必ず拾おう。アイテムは、有効に使えるものだけ拾い、ほかは無視して時間短縮するのも手。



▲最高に近いハイスコアでもらえるゴールドプライズ。集めるとバベルモードのコース増加などの特典がある。

05 特殊な石には特別な対処法で

ゲーム中、ステージが進むごとに、さまざまな石が登場する。基本的に、ゲーム内のヘルプなどでそれぞれの石の特徴がつかめるようになっている。ここでは、それを補足する形で、それぞれの石の特性などを解説する。

なお、ゴールデンシアターでは、石の並びや配置は難易度ごとに固定なので、ある程度ルートを決めておけば、自分の思いどおりに石を動かせる。なるべく、安定した白い石などを使って足場を作っていきたいが、ハイスコアを目指す場合は、2回しか乗れないひび割れた石なども利用して、サクサク登っていくと時間短縮になるだろう。

一方、バベルモードでは、出現する石の種類や配置がランダムなので、思いどおりの石で足場を作れないことが多い。それぞれの石の特徴や対処法をよく把握して、ミスのないように登っていくことが大切だ。



▶ステージが進むごとにさまざまな石が登場。ここで紹介する4つの石以外にも、トゲが出る石、爆発する石、ジャンプ台など、さまざまな石がある。それぞれの特性をしっかり理解して攻略に臨もう。

黒い石（動かせない）



▲押すことも引くこともできず、基本的に足場にしかならない。辺同士でつながる特性がないが、土台を動かして落としやすい石ともいえる。

重い石（重くて動かしにくい）



▲重量があり、動かす際に時間がかかるが、ほかの特性は白い石とほぼ同じ。耐久力があり、爆風などに強いという特性をあわせ持つ。

ひび割れた石（2回乗ると壊れる）



▲上に2回までしか乗れないが、側面をつかむ動作はカウントに含まれない。安定した足場を作りたい場合は、なるべくほかの石を使おう。

白い石（通常の石）



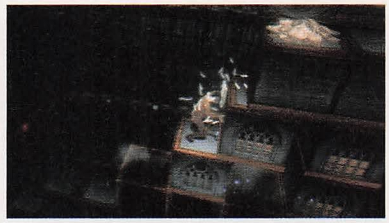
▲ほとんどのステージで見かける石。動かしやすく、足場としても安定しているので、基本はこれをメインの足場にして、上に登っていこう。

06

登るための〈技〉を身につける

ゴールデンシアターでは、各ステージの合間にほかの羊たちから〈技〉を教えてもらえる。どれもこの夢の世界で生き延びるために必須となるものなので、必ず聞いておこう。ここでは、それらの〈技〉のなかから、特に便利なものを紹介！　なお、Easy&Normalモードでは、奥にある段差に登っていくことがほとんどなので、奥の石を手前に引き、足場の石を作る"切り出し"が、最も利用する〈技〉になるだろう。

引き出し下り



▲高い場所で足場がないとき、足場のある低い場所まで石を1つずつスライドすることで上に登れるようになる。

スパイダー



▲石の上辺につかまる＜技＞。同じ高さの石が連続して並んでいる場合に有効。石の"裏"へもこれで移動可能。

スライド



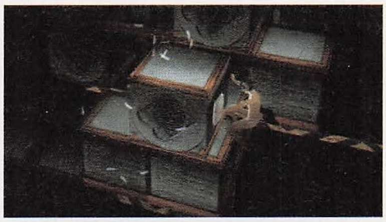
▲石を縦に並べたあと、下の石を横にズラす＜技＞。不安定な段差になるが、素早く登るためには必須となる。

壁引っかけ



▲真下に何もない場所でも、石を押して奥(壁)の石に"引っかけ"ることで足場を作ることができる＜技＞だ。

切り返し



▲石を引いてぶら下がり、反対側まで移動すると、その石が押せるようになる。基本的に足場が2マス以上必要。

07

足場は常に2つぶん以上の石を確保

ゴールデンシアターの後半や、バベルモードでは、悪い足場のなかで上に登っていくという状況が頻繁に発生する。このような場所では、"押す"、"引く"という動作に加え、はるか上の段差に登るためにも"最低2マス以上"の足場を確保したい。また、壁のように立ちはだかる石に登りたい場合、基本はその高さのぶんだけ"土台"となる石が必要になる。時間短縮やハイスコア目的でないのであれば、壁の石を余分に引いて、安定した足場を確保するのも1つの手だ。



▶足場が不安定な状況の例。上にも登れず、足場が1マスしかない。



▶"引き出し下り"で下りながら、なんとか1段ずつ足場を作っていく。



▶少し改善したが、悪い状況は続く。このような足場はなるべく避けたい。

08

引いてダメなら押してみよが鉄則！

壁の石を引き出したり、"スライド"で段差を作ったりと、ほとんどの場面は"引く"動作で上に登っていける。しかし、登りたい壁の高さに必要な足場が足りない場合など、"引く"だけでは登れないという状況もある。そんなときは、まず石を"押す"ことを考えよう。石を奥に押した場合、どのように上から崩れてくるかは想像しにくいが、奥の壁の石が少ないときは"引く"よりも時間短縮になる可能性がある。特にハイスコアを狙うときは活用すべし！



▲壁の高さに比べ、足場が足りない状況。奥の壁にある石の数が少ないので、押してみる。

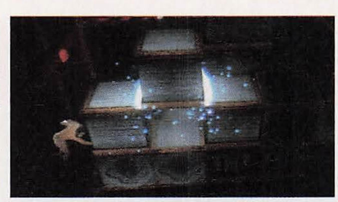


▲壁全体が1段落ちて登りやすくなった。ただし、同時に壁の上にある石も崩れているので、多用は禁物だ。

09

石の"辺"と"辺"はつながるという法則

悪夢の世界の石は特殊で、真下に石がなくても"辺"同士が接していれば、浮いた状態で止まる。逆に、辺同士の接触をなくせば、その石は崩れるということになる。ゲーム内で解説してもらえる〈技〉もこれを応用したものが多く、まずはこの仕組みを把握することが、素早く登るための第一歩となる。ちなみに、これを応用したテクニックとしては、上で解説している"スライド"や"引き出し下り"のほか、石を橋のようにかけていく"ブリッジ"などがある。



▶石の辺同士がつながると、青白くエフェクトが光る。



◀土台の石を動かすと、辺のつながりがなくなり、上から石が落ちてくる。



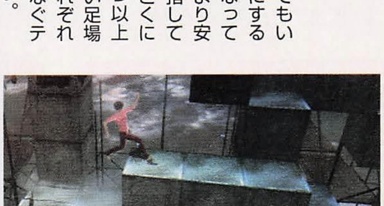
▶難易度が高いほど、辺だけでつながる石が多く、崩れやすい傾向がある。

10

安定している足場に移動する

序盤はあまり気にしなくてもいいが、後半になると、足場にする石が少ないステージが多くなってくる。全体を見渡しつつ、より安定した足場のある場所を目指して登っていくことが大切だ。とくに"同じ高さに空きのある2つ以上の足場"がある場合は、広い足場のほうに移動しながら、それぞれの足場を"ブリッジ"でつなぐテクニックを活用して登りたい。

また、ゴールデンシアターで、不安定な足場にコインやアイテムが存在することもある。このような場合も、拾う手段は必ず用意されており、下にある石を奥に押して落とす、上側に登ってから落ちる、などで入手可能だ。

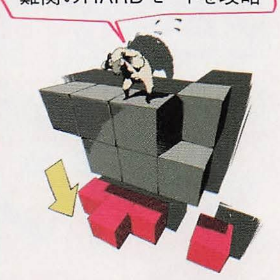


▲ひび割れた石の上に、安定している白い石を集める。それを足場にすることで、安全に登れる。




▲ゲームオーバー直前の一例。"足場が不安定＝登れない"ことがわかる。

ゴールデンシアター ステージ攻略



最高の難易度を誇るHARDモードを攻略するには、〈技〉を使いこなすテクニック、素早く登るスピードなどが必須だ。詰まりやすいポイントを徹底攻略!!

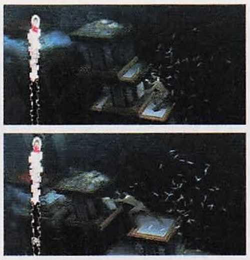
今回の範囲

ステージ1 地下墓地 *Underground Cemetery*
↓
ステージ2 罪人監獄 (第一層〜最終層) *Prison of Despair*

ステージ1 地下墓地 *Underground Cemetery*

終盤の巨大階段の作り方

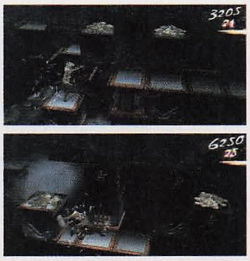
▼“押す”“引き出す”の組み合わせ。最初はゴールに向かって押そう。



▲一番上の石は“引き出し下り”で足場を作り、コインの乗った石をゴールに引っかければいい。

コイン取得のポイント

▼21段目で見えるコインは、一番左の石を押すと、石が落下して取れる。

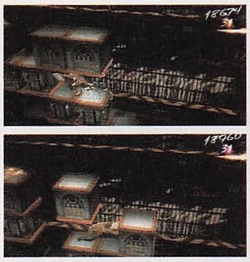


▲25段目。一番左側の石を引き出すと、上部のコインが落下。その石を足場にして、左右のコインを取ろう。

ステージ2-1 罪人監獄・第一層 *Prison of Despair*

終盤の巨大階段の作り方

▼石を押して階段を作る。一番上の段、石3つの処理方法がポイント。



▲31段目。石2つを左に2回押す→右に落ちる石を右に押す→上から落ちる石を足場にしてゴールへ。

“スパイダー”を利用して回り込む

▼足場が少ないため“スパイダー”が必須。連続でつながる石に注目。



▲12〜17段目までは“スパイダー”で移動。ひび割れた石を渡りつつ、石の側面を利用していく。

ステージ2-2 罪人監獄・第二層 *Prison of Despair*

終盤の巨大階段の作り方

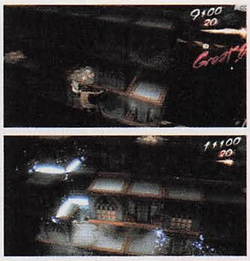
▼ここでは少し変わった解法を紹介。ゴールを1段落とすのがポイントだ。



▲27〜31段目まで、一番左の石を引き出して登る(ゴールが1段落下)。最後に「黒い石」を使ってゴール！

石を“押す”ことで時間短縮

▼押して登れる場所が多い。奥に回り込んで、押すことも考慮しよう。



▲20段目。“スパイダー”で左に回り込み、中央の石を右に押す。落下した石を左に押せば、上に登れる。

ステージ2-3 罪人監獄・最終層 *Prison of Despair*

追っ手からとにかく逃げる!

▼44段目は、奥の石3つを左→右→中央と押すことで1段落とせる。



▲50段目は、右から2番目の石を手前に引けばOK。ボスが迫るため、時間の余裕は皆無。素早く登ろう。

中盤の巨大階段の作り方

▼石4つを“スライド”して登るのが早い。ひび割れた石を少し利用。



▲3段目を引き出したら、2段目のひび割れた石を白い石と入れ替える。これで壁の上まで登れるようになる。

Cの奇跡 MIRACLE OF CHATHARINE

『ペルソナ』シリーズディレクター橋野桂の制作コミュコラム

『キャサリン』が発売を迎え、橋野氏と「ペルソナチーム」を追ってきたこの連載企画もひと段落。そこで今回は、『キャサリン』完成記念の特別編「Cの奇蹟」をお届けする。短縮版だが、内容はいつも通り“濃い”ぞ!!

File Ex ――「ペルソナチーム」流・休暇の過ごし方

1 『キャサリン』完成後も休む間もなく次回作へ!?

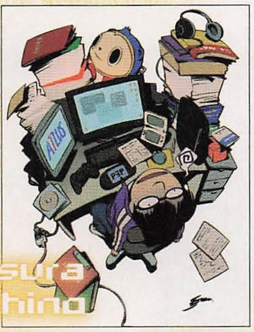
ついに『キャサリン』が発売されました！振り返れば、開発初期こそワクワクして楽しかったけど、中盤からは苦しかったですね。ある部分がうまくいかなくて立ちあがれないほど動揺したり、結果的になんてことないルール作りに毎晩思い悩んだり……。とにかく『キャサリン』というゲームに支配され続けた制作期間でした(笑)。

それで、開発が終わったのだから休暇が取れるのかというと、なかなかそうもいきません。いろいろ放り出して海外に逃亡したいのですが、直接ディレクションしているラインには“僕待ち”みたいなセクションがあるし、別で監修しているチームはいよいよ佳境に入ってまして……!? ちなみにプログラマ陣はもう何度もスキー旅行に行ったみたいで(毎週お土産が置いてあるのでわかる)、ムカついています(笑)。せっかくなので休暇の話をすると、ウチの場合は休暇のタイミングが担当セクションで変わります。開発の終盤は“データメ→調整&デバック→マスター作成→マスターアップ→発売！”という流れなのですが、データメの段階で、デザイナーが先に休暇を取ります。理由は、基本的にバランス調整やデバックなどにタッチしないため。次に、マスターが上がる(マスターをハードメーカーの最終チェックに渡す)とプランナーが休暇に。マスターアップ(ハードメーカーでチェックが無事に終わる)で、プログラマーが休暇に……という感じです。この頃には、デザイナーは休暇が終わっているので、もう次のタイトルの作業をしているわけです。僕は発売までずっと作業をしているので休んでいないのですが、発売日を迎える頃には他スタッフはみんな休暇が終わっており、「次の仕事くれ！」状態。うーん、どしたらいいのかな？ まぁ、少しづつ隙を突いて休むしかないんですけどね。

今は、再びRPGを作っています。今からこんなことを言うのもなんですが、かなりのものにしたいと思っています。ただ、時間はまだまだかかりそうですね。ほかにも、いくつか監修しているものや、起案中のものもたくさんあります。今年はとにかく楽しい年にしたいのですが、まぁ、どうなりますやら……。



▶『キャサリン』は料理で言えば創作料理？ お口に合えばぜひお試しを。



橋野桂 Katsura Hashino

「イージー」モードに搭載した「アンドゥ」機能は苦戦中ほど忘れがち。かなり楽になりますよ!!

Pの軌跡
発売中の電撃PlayStation Vol.490でも特別バージョンの「Cの軌跡」を掲載！

Pの奇跡 次回のテーマ
「????」
電撃ゲームスVol.19にて掲載予定！

お金 冒険 結婚
いろいろな望みをかなえるための
ポイントを指南！

Rune Factory Oceans
ルーンファクトリー/オーシャンズ



『ルーンファクトリー』シリーズの最新作がついに発売!! 町の住人と仲よくなったり、引き上げた島を冒険したりと、できることは盛りだくさん。そんな島での生活を、より楽しむための方法をお届けします!!

PS3 Wii	ルーンファクトリー オーシャンズ
発売中(2011年2月24日発売)	¥7,140（税込）
ジャンル	SLG（ファンタジー生活ゲーム）
メーカー	マーベラスエンターテイメント
備考	プレイ人数：1人用

ACT 冒険 恋愛



▶オデットらの協力もあり、島での生活になじんでいくアゼルたち。

冒険には問題が山積み!?

『ルーンファクトリー』シリーズ初となる女主人公・ソニアが登場する本作。なんと彼女の精神は男主人公・アゼルの体の中に!? しかも彼（彼女）は、自分たちが暮らす世界とは異なる世界へとやってきてしまった。島での生活を送りつつ、ソニアの体を見つけ、元の世界へ戻ることはできるのか!?

裕福になりたい！

冒険したりプレゼントを送ったりするのに必要なお金をためるために、押さえておきたいテクニックを伝授！

いろいろやりたいけどお金がたまらない！
作れる作物の量を増やすといいよ♪

本作では、モンスターを倒してもお金は手に入らない。そのため、ユミルで発見した島で育てた作物が、貴重な収入源となる。ポイントは、この島にスピリットをたくさん放って、作物が芽吹く「芽吹き点」を増やすこと。島の成長率を100％まで上げれば、大量の作物がゲットできる。また島ごとに特定のスピリットを放つことで、通常よりも高い成長率を得られるようになることも覚えておきたい。石化した島も、スピリットを放つことで回復させることができる。木などに集まっているので、捕まえておこう。

Check! 仲間モンスターのお世話は毎日しよう！

農作物を育ててくれるモンスターへのお世話は、欠かさないようにしよう。そうすれば、農作物は比較的大きいサイズに育ちやすくなる。サイズが大きければ、買取額もアップする。

●通常のイチゴ●



●デカイチゴ●



見た目も買い取り額も段違い！

スピリットを放って島を活性化すると



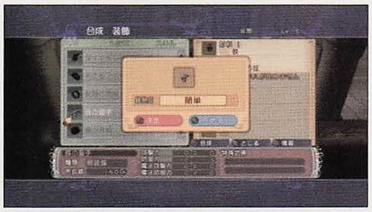


芽吹き点が増えて収穫量がアップ！

▲島にスピリットを放てば、芽吹き点はどんどん増えていく。例えば「めぶきの島」は、イエロースピリットを放てば成長率が上がりやすい。

モンスターの落とし物からアイテムを作っちゃおう！

序盤はなかなかお金が稼ぎにくい。そこで、元手がタダなモンスターの落とし物を有効活用しよう。この落とし物を鍛冶や装飾で新たなアイテムに作り変えることで、アゼルの装備を整えたり売ったりできる。下記のアイテムは、入手しやすい落とし物から作ることができ、高額で売れるものだ。


▲作成したアイテムは装備品にもなるので一石二鳥！

序盤オススメ作成アイテム

鍛冶

鉄＋鉄＝ツーハンドソード

装飾

鉄＋勇気の証＝鉄の篭手

高額買い取りやバーゲンの日は狙いめ!!

毎週木曜日は特定の店でバーゲンが開催され、アイテムが通常よりも安く購入できるので、行きそびれないようにしよう。バーゲンを行う前日には店の住人がそのことを教えてくれるので、頻繁に話しかけてみること。またかわら版にも、アイテムの売り値に関する情報が掲載されている。



買い取り金額をサービスサービスぅ♪

◀かわら版に「高額買い取り」と書かれているアイテムを持っていたら、仲よし度が高い住人がいる店で売ろう。高確率で買い取り額をアップしてもらえる。

島での生活をもっと快適にするおトクな小ネタ

ここでは、知っていると役に立つ小ネタを紹介。ちなみにダンジョンでは「R3ボタンを軽く横に倒すと、仲間モンスターを一瞬で近くに呼ぶことができる」技が便利。

1 ★マーク付のアイテムはちょっぴりレア

鍛冶でアイテムなどを作成すると、☆マークがつくことがある。これは"通常のものより攻撃力が高い"など＋αがついたレアものなので、積極的に装備しよう。

ノーマル・ツーハンドソード

ツーハンドソード					
種類	両手剣	攻撃力	9	+	9
売却額	160G	防御力	0	=	0
		魔法攻撃力	0	=	0
		魔法防御力	0	=	0

☆マーク付き・ツーハンドソード

ツーハンドソード					
種類	両手剣	攻撃力	11	+	11
売却額	240G	防御力	0	=	0
		魔法攻撃力	0	=	0
		魔法防御力	0	=	0

2 抽選会に参加しよう！

買い物をするとランダムでもらえる抽選券は、毎月27日に行われる抽選会で使用可能。ただし、当たるかどうかは運しだいなので、27日の朝のセーブは必須だ。



▲春の月の3等賞「カブ頭」はズバ抜けた防御力を持っており、狙い目の賞品といえる。

3 早めに仲間にしたいモンスター

牧場用と戦闘のおとも用として、ぜひ仲間にしておきたいモンスターを、初めて出現する場所とともに紹介していこう。

牧場用モンスター

ゴブリン 場所 アイリーランド
デカ作物になりやすいジャガイモやイチゴを育てることができる。

バッファモー 場所 アイリーランド
牛乳は毎日収穫でき、飲むと一定時間体力を回復することができる。

スプリングフラワー 場所 アイリーランド
序盤では唯一草類を育てられるモンスターなので、必ず捕まえておこう。

おともモンスター

ファイヤースライム 場所 D-6
状態異常の攻撃ができ、敵に追加ダメージを与えることができる。

アント 場所 D-6
早い段階で仲間にできるのでレベルを上げやすい。育てやすいのも◎。

トロル 場所 土の精霊殿
体力が高く、一撃のダメージも大きいので、戦闘時の心強い仲間となる。

新しい島はどうすれば見つけられる？

かわら版や私のセリフに注目して！

かわら版では、島の住人からの依頼などが確認できる。こまめにチェックして、依頼をクリアしよう。すると住人から詳しい情報が聞けることもあり、島のある場所が航海図に表示されるので、バードビューでユミルを移動させよう。目的地が近くなるとソニアが反応するので、それを参考にすれば島探しもスムーズになる。

住人から島のウワサを聞き



目的地が近づくとソニアが反応



▲住人から聞いた島のほとんどにモンスターが出てくるので、回復アイテムなどを準備してから出かけよう！

強くなりたい！

モンスターに負けないためのコツや、島を発見しやすくするコツを覚えておけば、ストーリーも進めやすくなる！

モンスターがなかなか倒せない

メインの武器を決めておくといいよ！

鍛冶では数多くの武器を作ることができるが、いろいろ試した結果からメインで使う武器を1つ決めたら、以後はそれを使い込んでいくことをオススメする。なぜなら武器を使い込むことでスキルが上がり、その結果、強力な奥義が使えるようになるからだ。戦いをより有利に進められるようになる。

スキルレベルが上がれば奥義を使えるように！



◀攻撃をつなげていけば奥義が発動。双剣の奥義は、敵からの攻撃が使用中は一切無効になるという、かなりの優れもの。

WARNING! 壊すと危険なモンスターゲートも!!

通常のモンスターゲートは近づくとモンスターが出てくるので、真っ先に壊さなければならない。だが、なかには近づいてもモンスターが出てこないモンスターゲートがあるので、それは壊さないでおこう。なぜなら、壊すと強力なモンスターが出てくるからだ。



▲2種類のモンスターゲートは、外見ではほとんど見分けがつかない。とりあえず近づいていき、様子をみよう。

結婚したい！

お目当ての相手との仲よし度をスムーズに上げていく方法を紹介しよう。うまくいけばデートや結婚もできる！

みんなと仲よくするにはどうすればいいんだ？

相手の好きなものを見つけてプレゼントすればいいよ



▲エレクトラのように、自分の好きな趣味に関係するアイテムをプレゼントすれば喜んでくれる住人も。まずは彼らの行動パターンを知ろう！

お目当ての相手が好きなものをプレゼントすることが、仲よし度をアップさせる一番の方法。好きなものは会話中に聞くことができたり、趣味や行動パターンから推測したりもできる。相手の言葉を聞き逃さないようにしよう。ちなみに相手が一番好きなものなら、竜のほこらで1000ゴールドをお供えすることで、聞き出すこともできる。

気になる住人の依頼を成功させよう

かわら版の依頼を成功させることでも、仲よし度が上がる。なかには定期的に発生する依頼もあるので、チェックは欠かさないようにしよう！

▶依頼を発生させるために仲よし度が一定値以上必要な住人もいるので、とにかく話しかけて上げておこう。



FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™
アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

MULTI	ファイナルファンタジーXI
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)
ジャンル	RPG(MMORPG)
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	オンライン専用

冒険 協力

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 Lightning Brigade

電撃ゲームス旅団ページ第18回

猫も杓子もアビセア、アビセアな昨今…。しかし、旧コンテンツにも魅力的な報酬はまだまだある。そこで、今回はデュナミス攻略に焦点をあてて解説&検証!

今後、強化される(かもしれない)レリック装束取得のためのデュナミス攻略に焦点を当てる!

Osho:今回は、今後メイジャンの試練で、従来のコンテンツの戦利品である防具の強化があるかも? ということで、レリック装束が取得できるデュナミスの攻略ですぞ。

Intcity:デュナミスというと、敷居の高いコンテンツ的なイメージがあります。ですが、レベル上限が90の現在、以前よりクリアが楽になっていますし、なにより戦利品の入手がしやすくなっているのも魅力です。

団長:レベル上限が90になって、どのくらいの難易度になったかも具体的に検証ですな。

しかし、実際に挑戦するならザルカバードなどの、人気のあるレリック防具が得られるエリアを攻略すればいいのに、なぜ今回ブブリムを選んだのか(笑)。

それはですね、過去のトレジャーハンターの効果の検証の続きもありまして。ブブリムは、前回旅団で挑戦したときの戦利品データがあるのでチョイスしてみました。

前回からはだいぶ状況が変わっているので気になりますね。

レベル上限が90になった現在、以前に比べて少人数でもクリアできるように!

かつてデュナミスが実装された当時は、最低30人は参加者が必要といわれていたが、攻略方法が確立されるされるにつれて、より少人数でも攻略が可能になっていった。そして、現在ではレベル上限が90になり、さらに少人数でもクリアが可能になっている。ただし、これは参加者(最低限、全体を統率する人)が攻略方法を理解していることが前提なのはいうまでもない。デュナミス(特に通称〝新裏〟と呼ばれるバルクルム~タブナジア)は、さまざまな仕掛けを乗り越えなければ、ボスを倒すことも難しく、さらにレリック装束などの戦利品を得ることも困難。以下では〝新裏〟であるデュナミス・ブブリムのクリア方法を解説。



▲〝新裏〟は、サポートジョブが制限された状態ではじまるので、サポートジョブに依存しない回復役を入れて編成しよう。

実践編 18人で挑戦 in デュナミス・ブブリム

デュナミス・ブブリムは、ブブリム半島(I-9)にあるTrail Markingsに、流れ出した砂時計(50万ギル)をトレードすることで入場することができる。特徴としては、15ジョブの能力を持つボスの力をどれだけ封じられるかがカギ。基本的な流れは以下のとおり。①サポートジョブの開放。②ドラゴン族や獣人のNMを倒して、ボスの特殊技を封印。③ボスを倒す。④占有時間ギリギリまでザコを倒して戦利品を得る。なお、入場可能な最大人数は36人だが、今回の攻略ではレベル90の旅団員18名(シーフは3名)で挑戦。

その1 まずはサポートジョブを解放する

デュナミス・ブブリムを含む通称〝新裏〟は、進入時にサポートジョブが封印されている。レベル上限が90になったとはいえ、サポートジョブを封印されたままでは戦力は落ちる。まずは、これの解放を狙う必要がある。サポートジョブを解放するには、エリアの3カ所のどこかに出現する???を調べればよい(下の表参照)。「とんずら」が使えるシーフなどが先行し、素早く解放しよう。



▶(K5)の巨大な石は、キブブ灯台と呼ばれる灯台だ。

■???のある場所(※2)

座標	目安になる構造物
F9	吟遊詩人ジョブ修得クエストの歌碑
J5	クエスト「ある冒険者の足跡」の石碑
K5	キブブ灯台

※2:座標はブブリム半島の同位置のもの。デュナミス内では表示されない。





今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ90/忍者45
デュナミスも驚いたけど、少人数で空NMもビックリでした。麒麟も少人数でいけちゃうのかな~(*´Д`*)

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…忍者90/戦士45
昔あれだけ苦労した四神がいまやアッサリと……。レベルの偉大さと時の流れを感じますなあ。

名前…Intcity
種族…エルヴァーン(♀)
職業…忍者90/戦士45
今回、久しぶり(2年半ぶり)にデュナミスに行きましたが、戦利品の多さにはびっくりしました。

デュナミスへの侵入条件

デュナミス-サンドリア、デュナミス-バストゥーク デュナミス-ウィンダス、デュナミス-ジュノ

①:レベルが65以上、3国のどれかのミッションランクが6以上で、だいじなもの「朧なる砂」を所持している

デュナミス-ボスディン、デュナミス-ザルカバード

②:上記のサンドリア~ジュノまでをクリアするとデュナミス-ボスディンへ入れ、ここをクリアするとザルカバードへ侵入可能

デュナミス-バルクルム、デュナミス-ブブリム デュナミス-クフィム、デュナミス-タブナジア

③:①項の条件を満たしており、かつプロマシアミッションを「神を名乗りて」まで進めてあること

■レリック〔カスタム〕の強化に必要な劣化装束の入手先

エリア	部位(すべてEx/Rare)
バルクルム	全20ジョブ共通で、頭の劣化装束が入手できる
ブブリム	全20ジョブ共通で、両手の劣化装束が入手できる
クフィム	全20ジョブ共通で、両足の劣化装束が入手できる
タブナジア	全20ジョブ共通で、胴と両脚の劣化装束が入手できる

■レリック装束(頭、胴、両手、両脚、両足)が入手できるエリア

エリア	ジョブ																			
	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
サンドリア	足	脚	頭	—	足	—	手	—	脚	頭	脚	—	脚	足	足	手	脚	足	—	手
バストゥーク	—	足	—	脚	手	胴	頭	足	胴	手	—	手	—	脚	手	脚	足	—	頭	脚
ウィンダス	頭	—	足	手	—	頭	足	手	頭	—	手	脚	頭	—	脚	足	—	手	手	足
ジュノ	手	手	脚	足	脚	足	—	脚	—	足	頭	足	足	手	—	—	手	脚	足	—
ボスディン	脚	胴	胴	胴	胴	脚	脚	胴	足	胴	足	胴	胴	胴	胴	胴	胴	胴	脚	胴
ザルカバード	胴	頭	手	頭	頭	手	胴	頭	手	脚	胴	頭	手	頭	頭	頭	頭	頭	胴	頭
バルクルム	足	足	足	足	足	頭	足	足	頭	足	手	足	脚	脚	脚	足	脚	脚	手	手
ブブリム	手	脚	頭	手	手	胴	手	手	胴	頭	脚	脚	足	足	手	脚	手	足	頭	足
クフィム	頭	手	脚	脚	脚	足	頭	脚	脚	手	頭	手	頭	手	足	手	足	手	足	脚
タブナジア	脚	胴	胴	胴	胴	脚	脚	胴	足	胴	足	胴	胴	胴	胴	胴	胴	胴	脚	胴
	胴	頭	手	頭	頭	手	胴	頭	手	脚	胴	頭	手	頭	頭	頭	頭	頭	胴	頭

■ジョブ専用背・腰装備の入手できるエリア

エリア	ジョブ																			
	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
バルクルム	腰	—	腰	腰	—	背	背	—	腰	背	—	腰	腰	—	背	背	腰	—	背	腰
ブブリム	腰	背	—	腰	腰	—	背	背	—	背	腰	—	腰	腰	—	背	—	背	—	—
クフィム	—	背	腰	—	腰	背	—	背	腰	—	腰	腰	—	腰	背	—	腰	背	背	腰

Check 目的のレリック装束はどこで手に入る?

トレジャーハンターの効果をアップさせるシーフのレリック装束、アサシンアムレットのように、ジョブによってはレベル90でも使える良性能な部位がある。レリック装束はエリアによって入手できる部位が決まっているので、左の表を参照にしてほしい。また、戦利品の入手確率が調整された現在では、レリック〔カスタム〕に必要な劣化装束やジョブ専用背・腰装備が入手できる〝新裏〟4エリアもオススメ。



◀「かまえる」の効果アップは、カウンター発動率+約10%!



◀弱体スキル魔法スキル+15に加えて、リフレシュの効果もある。



◀両手部位では唯一のトレハン+1の効果がある。

※1:『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版(Windows版のみオープンプライス)

その2 NMを倒して、ボスを弱体化する

デュナミス-ブブリムのボスは、ドラゴン族のNM・Apocalyptic Beast。初期状態のまま戦うと、『ジラートの幻影』までに追加された15のジョブのSPアビリティ（戦士から、サーチ検索の順番に従って召喚士まで）と、さまざまな危険な特殊技を使ってくる。なので、対応するNMを倒し、それらを封印する必要がある。レベル上限が90の現在でも「女神の祝福」とヘビーストンプ、ボディプレスの3つは最低限封印したい。



▶特殊技が範囲のNMは、坂を使って戦闘するといい。

■NMを倒し、封じたいボスの特殊技とアビリティ

特殊技、アビリティ名	対応するNM	おおよその出現位置（※2）
女神の祝福	Gi'Bhe Fleshfeaster	(J7)南のクゥダフ出現エリア
カオスブレード	Alklha	(F6)シャクラミの地下迷宮の出入口付近
ヘビーストンプ	Tarasca	(H7)の三叉路付近
ボディプレス	Barong	(E9)マップの南西の端付近
無の歌	Aitvaras	(H8)周辺、マウラの北北東周辺

その3 ボスを倒して、占有時間を延長する

デュナミス-ブブリムを含む通称"新裏"の初期占有時間は60分で、占有時間を延長するには、各エリアのボスを倒す必要がある（ボスを倒すと占有時間が+60分される）。ボスのドラゴン族のNM・Apocalyptic Beastと戦うのは（H9）の海岸へ降りる段差周辺がオススメだ。ただし、この場所は段差を生かして特殊技をやりすごすには高低差が足りない。よって、後衛は範囲攻撃に巻き込まれないように十分に距離をとって戦おう。



▲ボスを倒したら???から「デュナミス-ブブリムの黒水晶」を入手しておこう。

その4 装備集めはここからが本番！ 占有時間限界まで粘る！

ボスを倒し占有時間を延長したら、装備集めに入る。通称"新裏"では、獣人からはレリック装束が手に入り、Nightmare～というう獣人以外のモンスターからはジョブ専用背・腰装備が入手できる（どのモンスターから何が入手できるかは下表参照。また、劣化装束はどちらかも手に入る）。そして、各獣人型石像からはまれに高額の旧貨幣が手に入る。レベル上限が90の現在では、モンスターを倒すのも寝かせてキープするのも楽になっている。しかし、一度に相手をするモンスターの数が20体を超えるほどリンクさせてしまうと、アライアンスが全滅することもありえる。釣り役はレベルが90になったからといって油断せず、慎重にモンスターを釣るようにしたい。



▶大リンクは今でも危険！ 釣り役は慎重第一!!



▶"新裏"は戦利品の入手確率が調整されているので、挑戦する価値は多いにアリ。

■デュナミス-ブブリムのジョブ専用背・腰装備を入手できるモンスター

モンスター名	種族	出現場所	主に入手できるジョブ専用背・腰装備
Nightmare Bunny	ウサギ族	E7周辺	バードケープ(吟)、甲賀さらし(忍)、ミラージマント(青)
Nightmare Eft	エフト族	E9周辺	メレーケープ(モ)、ヴァラーケープ(ナ)
Nightmare Cockatrice	コカトリス族	F6周辺	ソーサラーベルト(黒)、ウィルムベルト(竜)、パンタンケープ(か)
Nightmare Crab	クラブ族	G9周辺	ソーサラーベルト(黒)、ウィルムベルト(竜)
Nightmare Raven	死鳥族	I8周辺	デュエルベルト(赤)、スカウトベルト(狩)
Nightmare Mandragora	マンドラゴラ族	H6周辺	バードケープ(吟)、甲賀さらし(忍)
Nightmare Dhalmel	ダルメル族	I7周辺	ウォリアーストーン(戦)、アビスケープ(暗)、ミラージマント(青)
Nightmare Crawler	クロウラー族	J6周辺	ウォーリアーストーン(戦)、アビスケープ(暗)
Nightmare Scorpion	サソリ族	K8周辺	デュエルベルト(赤)、スカウトベルト(狩)
Nightmare Uragnite	ウラグナイト族	K7周辺	メレーケープ(モ)、ヴァラーケープ(ナ)

バージョンアップ



さらに



トレハンのまとめ 効果は体感できるレベル（のハズ）！

みたかよ！　この成果！　すべての冒険者がオレ（シーフ）に感謝していいレベルの戦利品の差が出たよ！

自画自賛しているところに水を差すようですが、右の結果にはレベル75（前回）とレベル90（今回）で挑戦したため、討伐数が大幅に違うという点があります。さらに2010年の12月に、装備品の入手確率の緩和もありますし。

【むむむ】じゃあ、トレハンにはこれだけ効果ある！　と訴えるにはどうしたらいいんだろう？

やはり、もう一回デュナミス-ブブリムをシーフなしで、同じルートを回るのが一番だと思います(笑)。

デュナミスでも新しい効果をチェック!!

デュナミス全体における戦利品の入手確率が、2010年12月のバージョンアップで修正されており、1回の攻略で得られるレリック装束の数が格段に増えた。また、レベル上限が90になったことでせん滅速度が上昇し、モンスターの討伐数も増えている。さらにトレハンの仕様変更によってレリック装束の入手数も前回と比べてかなり増えたといえる。ここではバージョンアップ前後のデュナミス-ブブリムの戦利品を比較してみた。



▶出にくいと言われていた、"100貨幣"も、トレハンがあればこのとおり!?

今回の戦利品

旧貨幣…………：モニヨン銀貨1枚、オルデール銅貨54枚 1バイン紙幣63枚、トゥクク白貝貨40枚
レリック防具……：白1赤1獣4ナ1忍1竜1青1か3（合計13個）
ジョブ専用背&腰：戦1モ1暗1狩1吟1忍1竜3青2（合計11個）
劣化装束…………：戦4モ1黒3シ2踊1学1（合計12個）

前回（2008年9月）の戦利品

旧貨幣…………：オルデール銅貨24枚、1バイン紙幣28枚 トゥクク白貝貨9枚
レリック防具……：シ1獣1竜1召1（合計4個）
ジョブ専用背&腰：なし（合計0個）
劣化装束…………：か1（合計1個）

それじゃあ、空NMにも少人数で挑戦DA!

百烈拳の青龍！ この2体に挑戦

こちらも、2010年12月のバージョンアップで変更があり、NMを出現させるトリガーとなるアイテムの落とす数と入手確率が緩和された。これは、今まで1つずつしか落とさなかった、秋石や白虎印章といったアイテムを複数落とすようになったというもの。これにより、NMと戦闘する機会はかなり増えたといえる。そして、肝心の戦闘だが、以前は2パーティ（12人）以上のメンバーが必要だった。

絶対回避の白虎!!

通称"四神"。しかし、現在ではレベル上限が90になったことにより、5人でもかなり余裕を持って戦えるようになっていた。しかも、2～3人でも勝てそうだ、という手ごたえさえあった……。



▲シーフの回避力をもってすれば「百烈拳」もなんのその。歌での支援もあったが、ほとんどの攻撃を避けた。



▶バニシュIVで800以上のダメージを受けてしまう場面もあったが、余裕を持って撃破。

青龍と白虎を出現させるのに必要なトリガー

青龍：春石(Mother Globeから入手)、東玉(Steam Cleanerから入手)
白虎：秋石(Ullikummiから入手)、西玉(Despotから入手)

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長Uri　記者 団長　Intcity

「裏が楽になったのなら、ほかのコンテンツも楽になってるハズ。そのへんを調査してきなさいヨ。うり」以上が、編集長からの伝言です。

くくく。今のオレに敵などいない！　エヴィサレーション（アビセアでは強力なWS）の餌食にしてくれるわ！

えーと、これはアビセア以外のコンテンツのことだと思いますが。

余裕、余裕。んじゃ、軽く空NMの白虎でもひねってやりますか！

アビセアの外では、アートマがないので【気をつけてください】。

Uriのはみ出し編集後記

白魔道士のレリック装束がほしくてほしくて、通い続けたデュナミス。最近はめっきり、ログインすらできずに主催の方にもご無沙汰してしまっていて悲しい編集長です。団体行動が苦手な孤高のグルメ編集長ですが、デュナミスは楽しかったなぁ。パーティスキルが高くないことをわかってくれているメンバーばかりで、Uriの未熟な部分を笑って許してくれたので居心地がよかったというヘタレです。当時は敵も強くて硬くて修羅場が多かったけど、プレイヤーのレベルが上がってしまった今は、あんなスリルは味わえないのかしらと思うとちょっとさみしいです。



PSP モンスターハンターポータブル 3rd

発売中(2010年12月1日発売) ￥5,800（税込）

ACT 協力

ジャンル	ACT（ハンティングアクション）
メーカー	カプコン
備考	プレイ人数：1人用（アドホック時は最大4人）

モンスターハンターポータブル 3rd

『MHP 3rd』の知られざる世界を徹底的に紐解く！

武器に特殊なギミックが用意されていたり、特定のエリアに生物が隠れて生息していたりするなど、本作は非常によく作り込まれている。ということで、今回は本題である「狩り」から少し離れて、ゲーム中の細かい部分をとことん掘り下げてみた。狩りの知識は豊富であっても、ちょっとした小ネタを知らない人は意外に多いはず！

集会浴場編

小ネタ その1 入浴中に出せるおもちゃにはレアなものが2種類ある

温泉に浸かっているときに方向キーの左を入力すると、ハンターはおもちゃを湯船に浮かべるアクションを行う。このときに出すおもちゃは、ガーグァが大半だが、たまにクルペッコやクルペッコ亜種（上位のみ）が出されることがある。



▲おもちゃは何度も出せるので、繰り返していればそのうちガーグァ以外のものが出てくる。ちなみにふらっとハンターも、入浴時におもちゃを出すアクションが設定されていれば、同じようにクルペッコやクルペッコ亜種が出る可能性があるのだ。





▶おもちゃはデフォルメされており、特徴的な尻尾も完全再現。クルペッコ亜種よりもそれなりに出やすい。



▶形は似ているが、亜種特有の鮮やかな赤い毛色をしている。上位ハンターになれば出現することがある。

小ネタ その2 温泉で飲みすぎるとハンターがふらふらに

同じく入浴中のお遊び的な小ネタ。△ボタンで飲むアクションを続けて10回以上行うとハンターがふらふらになってしまい、温泉から出たあとまともに歩けなくなる。とはいえ、そのままクエストに出発しても特に支障はなく、村人と会話をしたり、集会浴場から出たりすればすぐに元の状態に戻る。オンライン集会浴場で他のプレイヤーを待っているときに機会があれば試してみよう。



▲温泉に浸かったら△ボタンでひたすら飲みまくる。規定回数を超えても見た目に変化は出ないので、飲んだ回数は自分で数えておこう。



▶移動のアクションが千鳥足になり、足元がおぼつかなくなる。





▶浴場エリアから出て立ち止まってしばらくすると、そのまま床に寝転がる。

今回、狩りのほうは少しお休みして、『MHP 3rd』を別の視点から徹底的に紐解いてみた。



オトモアイルー写真館

オトモアイルーが行うリアクションを観察

オトモアイルーが村のなかで行う、アクションから何気ないしぐさまでをつぶさに観察してみた。実際にプレイしていると きは、村にいるオトモアイルーの動作をあまり気にしない人も多いことだろう。しかし、こうして調べてみると、たまにハプニングが起こったり、同じ状況でも複数パターンのリアクションがあったりするなど、オトモアイルーに対する開発スタッフの愛情が伝わってくる。なお、クエスト中のオトモアイルーは性格によって行動が変わるが、村のなかではすべて共通だ。

ユクモ村

オトモアイルーを同行させているときに村のなかで行うアクションやしぐさを掲載。移動中と静止中の2パターンとなる。





▲ハンターの後方を追尾するときの移動方法。



◀ペットにしたブーギーに騎乗するアクション。



▲左右を向いて鼻をクンクンさせながら匂いをかぐ。立ち止まっているときにだけ行う。



▼同じく、立ち止まっているとき限定のしぐさ。両手で顔をなでるようにしてかく。



▲何かに反応したかのように周囲を見回す。こちらも立ち止まっているときに行う。

小ネタ その3 ドリンクの当たりクジのマークに隠された秘密

ドリンクを購入したときに当たりが出ると、ハンターの頭上に専用のマークが表示される。実はこのマーク、左の写真のように逆さまにしてから反転させると「当」の文字になるのだ。現状ではほとんど知られていない小ネタである。



小ネタ その4 ギルドカードのポーズはふらっとハンターと連動

ギルドカードの編集で設定できるポーズは、オフライン集会浴場でふらっとハンターとして登場したときに行う動作と連動している。また、アクションは左の表のように、集会浴場内で立っているときと入浴しているときとで別々になる。

◆ギルドカードのポーズ対応表

ポーズ	通常時	入浴時
立ち姿	手を振る	お湯をかける
あいさつ	あいさつ	おもちゃを出す
かけごえ	かけごえ	手拍子
くつろぐ	踊る	おもちゃを出す
ステップ	ステップ	お湯をかける
披露	披露	肩にお湯をかける（女の場合はストレッチ）
決めポーズ	シャドウ	
地団駄	悔しがる	潜る
挑発	挑発	潜る
シャドウ	シャドウ	一杯飲む
走る	拍手	おもちゃを出す
腕組み	うなずく	浮かぶ
首を振る	首を振る	一杯飲む
ガッツポーズ	踊る	手拍子

ゲーマーズ座談会

温泉ドリンクで一番うまそうなドリンクは？

まっつ（編集） 風呂上りに飲む定番のドリンクといえば、やっぱり牛乳。ということで、俺はミラクルミルク！

五郎（ライター） いやいや、風呂上りに飲む一杯のうまさは格別。どう考えてもハコビールじゃないかね。

まっつ それもアリだな。じゃあ逆に絶対に飲みたくないものは？

五郎：うーん……温泉で灼熱しるこは勘弁してほしいかな……。

武器編

小ネタ その1 大剣、太刀、ハンマーにはギミック付きの武器がある

大剣やハンマーであれば溜めのアクション、太刀であれば練気ゲージ溜まり中といったように、特定の武器は何らかの状態になると通常とは異なる形態に変化する。ここで掲載しているのは、それらのほんの一部。これ以外にも一部のランスやガンランスに存在する。また、狩猟笛は、ギターや三味線など見た目が楽器の形をしているものがあり、演奏音も個々で違いがある。

●大剣の溜め



▲最大まで溜めると、刀身に生えた複数のキノコが肥大する。



▲最大まで溜めたときに、元々ある刃の横から別の刃が出現する。

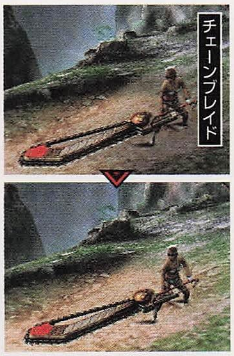


▲最大溜めになると、番傘が突然開く。これはこれで痛そうだ。

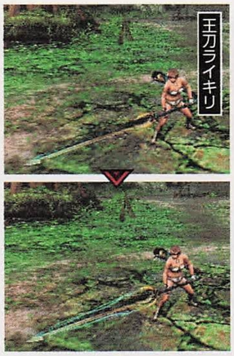


▲溜め段階に応じて、帯電するかのごとく刀身が薄っすらと光る。

●太刀の練気ゲージ溜まり中



▲刀身に付いた歯がチェーンソーのように高速で回転する。



▲練気ゲージが最大まで溜まると刀身の周囲に青白い電流が流れる。

●ハンマーの溜め



▲先端にあるシリンダーが溜め段階に応じて高速で回転する。



▲ハロウィンのカボチャランタンのようにカボチャの中が光る。

ゲーマーズ座談会

武器ギミックのなかで一番だと思うものは？

まっつ 痛さでいったら、どう考えてもチェーンブレイドでしょ。あんなもの押し付けられたらかなりヤバそう。

五郎 格好よさならヒドゥンブレイズ。2枚刃で確実に斬り落とすみたいな。

まっつ 髭剃りの感想みたいな言い方だな。そのほかでは？

五郎 番傘もお気に入り。そういえば、昔あんな風に傘を開いて遊んでいた奴がいたような……。

自宅

自宅では、ハンターがベッドで休むアクションに同調して、ベッドの横にある座布団で寝て起きる動作をする。2匹いる場合は2匹とも行う。



▶セーブするとオトモアイルーは鼻ちょうちん（？）を出しながら寝始め、ハンターの起床と同時に飛び起きる。

温泉

温泉でのアクションは、ハンターが入浴時に行う一部のアクションと連動している。



▶頭だけだして浮かんでいる様はとても愛くるしい。



◀ハンターが一杯飲むと横で音頭をとってくれる。



▲ハンターがおもちゃを出すタイミングに合わせて両手をあげる。



▶ハンターが潜水して飛び出すと、顔にかかったお湯を振り払う。



▶手拍子に合わせて踊る。止めたときにキョロキョロするしぐさも真似る。

フィールド編

小ネタ その1

渓流の特定のエリアにはいろいろな生物が生息する

フィールドでは、上空を飛ぶ鳥などをよく目にするが、ほかにもさまざまな生物が潜んでいる。なかでも渓流は、よほど環境がいいのか、多種多様な生物が各所に生息している。

●渓流に生息する主な生物



▶エリア1に2匹生息。1匹は草むらをたまに横切る。もう1匹はエリア2に続く通路の手前にある葉の裏側に隠れている



▶エリア1の最下層にある水辺を泳いでおり、比較的見つけやすい。たまに甲羅の中に閉じこもって動かなくなる。



▶エリア1の2段目の段差の奥にある草むら付近に2匹いる。植物が生い茂っているため草で隠れて見えなくなることも。



▶エリア3にいる謎の生物で、夜にしか現れない。エリア9へと続く橋の手前にある木の上に数匹が住み着いている。



▶エリア5に2匹生息している。エリア左下の大木に1匹と、もう1匹はエリア右上あたりの地面をゆっくり這っている。



▶昼限定で、エリア5の左下あたりにある木に3匹とまっている。黒と橙の模様をしており、種類は判別できない。



▶エリア6にあるエリア9に通じる手前の滝で滝登りをしている。一瞬しか出現しないので、意外と見逃しやすい。



▶エリア7で昼にだけ出現する。エリアの左側に見える川沿いから現れ、外周を周るように集団でゆっくりと移動する。

小ネタ その2

各フィールドには見晴らしがいいポイントがいくつかある

草木が生い茂る大自然や吹雪で凍てつく大地など、本作に登場するフィールドは実際に行けない場所であってもかなり作り込んである。以下では、渓流や砂原をはじめとする6種類のフィールドのオススメ絶景ポイントを、昼夜で1カ所ずつ紹介。狩りのちょっとした合間に、こういった美しい景色を眺めるのも1つの楽しみ方だ。

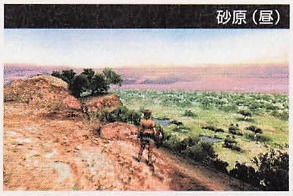
●フィールドにある絶景ポイント



▶エリア9の鍾乳洞。黄金に輝く地底湖が神秘的。



▶エリア1から見た景色。黄金に輝く月が印象的。



▶エリア2では緑と砂漠が織り成す大地が眼前に。



▶ベースキャンプの空には、よく見ると赤い流星が。



▶エリア6。洞窟を覆う広大な滝がポイントだ。



▶エリア7。星空と虹が融合して幻想的な空間に。



▶エリア1の崖沿い。光が反射する川が美しい。



▶エリア10の波打ち際。月と星雲が彩る夜景。



▶エリア1。そびえ立つ氷山から力強さが感じられる。



▶エリア6。岩の隙間から覗く大きな月が決め手。



▶エリア9の崖下。火口に流れ落ちるマグマの滝。



▶ベースキャンプ。バックで妖しく光る月がポイント。

農場



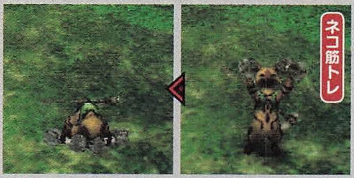
採掘用トロッコや巨大魚竜を利用したアクションは見慣れている人も多いはず。そこで、ここでは訓練時のアクションだけをピックアップ。訓練は同じ動作を繰り返しているだけに見えるが、しばらく見ていると、いくつかのハプニングが起こる。



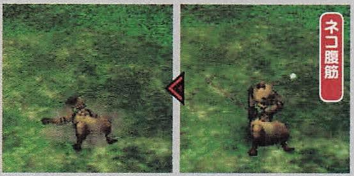
▶肩肘をついたまま横になって寝そべる。この動作のオトモアイルーが5匹並ぶと、なんだか頼りなく感じてくる。



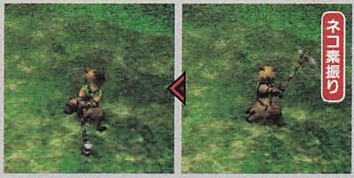
▶左右に軽快なフットワークをしつつ、シャドーボクシングをする。最後に豪快なジャンピングアッパーを出すが、着地に失敗する。



▶石のダンベルを両手に持ち、片手ずつ交互に持ち上げたり、同時に持ち上げたりする。途中で息を切らして休憩することもある。



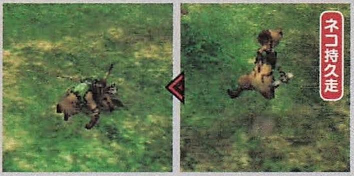
▶仰向けになって腹筋運動を行う。最初はゆっくりだが、徐々にスピードを上げていき、最後には疲れ果てて大の字に倒れる。



▶手にした武器を使い、次々と連係攻撃を繰り出す。最後の叩きつけで武器が地面に突き刺さり、がんばって武器を抜く姿が見られる。



▶両手を合わせて座禅を組む。しばらくすると、そのままの姿勢で浮上していくが、集中力が途切れて地面に落下してしまう。



▶農場の畑を中心に外周を全力疾走する。特定の場所に到達すると転ぶことがあり、立ち上がって再び走り出す健気な姿を確認できる。

小ネタ その3

運搬するときの移動速度は男よりも女のほうが速い!?

草食竜の卵や灰水晶の原石といったアイテムを運搬するときの移動速度は、なんと性別によって違いがあることが判明！　男よりも女のほうがわずかに速いようだ。途中で性別を変えることはできないので、初めに女でプレイした人は勝ち組？



▶男はガニ股で運搬。この歩き方だから遅くなる？



▶女は小走りで運搬。歩幅は小さいが実際は速い。

小ネタ その4

一部の大型モンスターは運搬アイテムに反応する

ハンターが特定の運搬アイテムを持つと、一部の大型モンスターはそのハンターを執拗に追いかけるようになる（ベースキャンプや渓流のエリア1など、モンスターが進入できないエリアは除く）。追いかけている途中に別のハンターを発見したとしても、それを無視して運搬中のハンターだけを追跡するのが特徴だ。ちなみに、該当する大型モンスターを見失ったときにこの習性を利用すれば、モンスター側からこちらに移動してくるので、楽に遭遇することができる。下記のモンスターを相手にするときは覚えておくといい。

◆大砲の弾以外の運搬アイテムに反応するモンスター

・ドスジャギィ　・ドスバギィ　・ドスフロギィ

◆竜の卵に反応するモンスター

・リオレイア　・リオレウス

ゲーマーズ座談会

最もお気に入りの絶景ポイントは？

まっつ　渓流の鍾乳洞が一番かな。あそこはかなり作り込まれているし、神秘的な何かを感じるね。
五郎　俺は水没林の虹がいいと思う。夜空に虹の組み合わせって実際にも見たことないってのが理由かな。
まっつ　あとは火山のエリア9もいいね。あそこで吹き上がる溶岩を背景にしながら採掘すると、ハンターのシルエットが際立ってすごいカッコイイ絵になる。

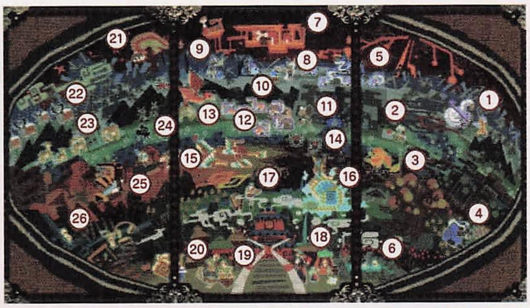
番外編

小ネタ その1

ロード中の画面に描かれているものとは？

プレイした人なら誰もが目にするロード中の画面には、本作の世界を端的に表したものが描かれている。観察した結果、狩りや採集をするハンターのほか、各種モンスターの存在などが判明した。

◎ロード中の画面の表示物



1 ベリオロスとハンター
2 肉焼きをするハンター
3 ロアルドロス
4 アオアシラ
5 ドスバギィとバギィ
6 温泉
7 アグナコトル
8 タル配便とハンター
9 採掘をするハンター
10 ギギネブラ
11 運搬をするハンター
12 ジャギィとジャギィノス
13 リオレウス
14 ブナハブラ
15 デルクスとハンター
16 ジンオウガ
17 ハンマーを持つハンター
18 オトモ武具屋
19 モンニャン荷車
20 ネコバァ
21 ウラガンキン
22 ガウシカ
23 アプトノス
24 メラルー
25 ボルボロス
26 アイルー

小ネタ その2

キャラ選択後のポーズは男女で複数パターンがある

ゲーム開始時のキャラ選択画面でデータをロードする際、選んだキャラは何らかのポーズをとる（簡易キャラクターセレクトがONの場合は非表示）。このときのポーズは男女で複数パターンがあり、なかには専用のものまである。マニアなら、こういった細かい演出も見逃せない。

◎ゲーム開始時のポーズ



あいさつ

▲軽く手をあげるその様は、余裕が感じられる。



ガッツポーズ

▲俺にまかせろ！　と言わんばかりのポーズ。



だらりと構える

▲鼻をこすったあとにクールな感じで構える。



片足を乗せる

▲膝の上に肘をつく。男らしい決めポーズだ。



手を振る

▲こちらに向かってかわいらしく手を振る。



ガッツポーズ

▲女性版のガッツポーズ。力強さが伝わってくる。



手をあげる

▲天高く拳を突き上げ、勇ましさをアピール。



投げキッス

▲男性プレイヤーにとっては嬉しいポーズ!?

ゲーマーズ座談会

ゲーム開始時にとるハンターの好きなポーズは？

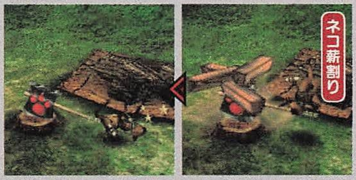
まっつ　投げキッスいいねえ。
五郎　実は俺、昔、中年のおばちゃんにされた記憶があって、むしろトラウマなんだよね……（笑）。
まっつ　よくわからんけどそれは残念。じゃあ、どれが一番のお気に入り？
五郎　やっぱり片足を乗せた決めポーズかな。このポーズといえば、港の小林旭。男のロマンを感じさせるね
まっつ　ネタが古すぎるだろ。





ネコ崖登り

▶採掘ポイントの前にある崖をロッククライミングする。頂上まで登り切るほか、途中で手元の岩が崩れて落下するパターンがある。



ネコ薪割り

▶ハチの巣箱の裏にある薪を斧で叩き割る。豪快な薪割りを見せるが、割った薪が頭上に落下して一時的に気絶するパターンもある。



ネコ丸太受け

▶ぶら下げた丸太を投げてから受け止めることを繰り返す。勢い余って投げた丸太が1回転し、後ろから吹き飛ばされるシーンも。



ネコ滝行

▶小型アイテムボックスの右側にある滝を利用する。座禅を組んだまま回転して浮上するが、落下して岩から滑り落ちそうになる。

ゲーマーズ座談会

俺が選んだオトモのベストリアクション

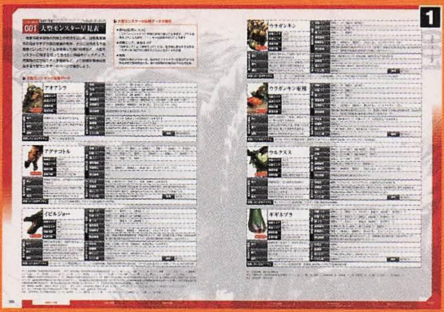
まっつ　一番は温泉に入ったときのリアクション。一杯飲むときに音頭をとるノリのよさがいいな。実際にこんなネコがいたらペットにほしいぐらいだ。
五郎　立ち止まったときに顔をかく何気ないしぐさもいいね。あのネコっぽさが何ともいえぬ。
まっつ　これだけかわいいと、とても解雇する気になんてならないな。特に農場では絶対に無理！
五郎　あの演出はたしかに雇い主の決断を鈍らせる効果がある。哀愁が漂いまくり（右の写真参照）。

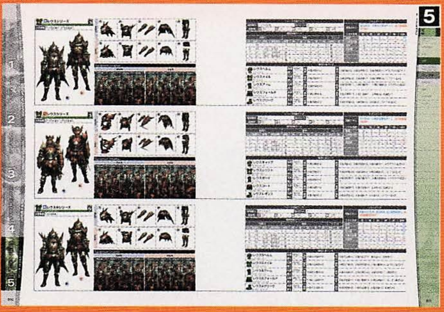


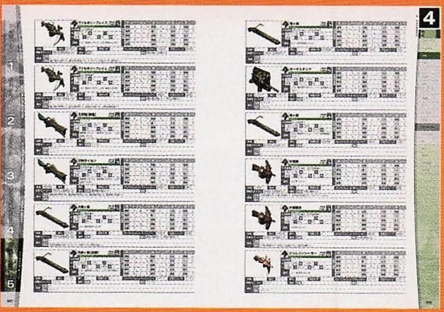
▲▶哀願する眼差しでこちらを見つめる。「いいえ」を選べば派手な演出が入る。



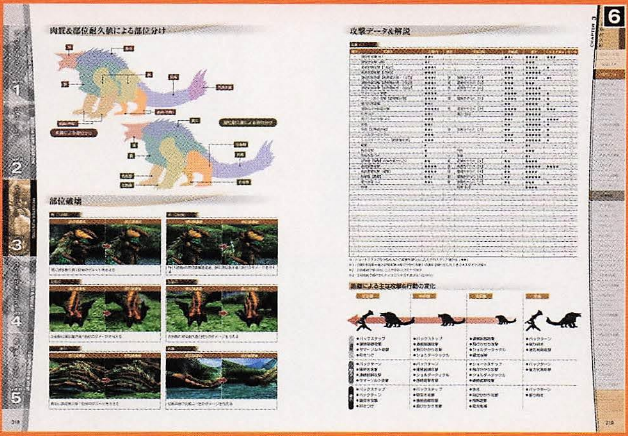








1 巻頭コーナー「狩猟の極意」の最初に位置する「大型モンスター早見表」。有効な属性、弱点部位、部位破壊、用意したいアイテムなどを掲載していて、大型モンスターを狩る際に取り急ぎチェックしたい情報を抜粋してまとめている。なお「狩猟の極意」コーナーには全部で104個の攻略ネタを収録。
2 武器の「アクション」を武器カテゴリ別に紐解くコーナーで、主要なアクションは写真付き。詳細な解説も掲載しているので、新たな武器を使いたいときにチェックするのがオススメ。
3 ゲーム全般の「システム」をフォローするコーナー。基礎的なことからディープなところまで、各要素の仕組みを解説している。報酬や重複といった複雑な仕組みもここで。
4 **5**「武具＆アイテム」のデータをまとめたコーナー。武器の派生表はもちろん、武器、防具、オトモ武具は画像付きでデータを掲載。各種入手方法を記載したアイテムデータも便利。



モンスターハンターポータブル 3rd ザ・マスターガイド発売中の巻









6 **7**「モンスター」のコーナー。各部位の肉質、剥ぎ取りや部位破壊、落とし物などで入手できるアイテム、初期エリア、肉質＆部位耐久値による部位分け、各種攻撃、距離による攻撃の変化といったデータのほか、注意したい攻撃の具体的なよけ方や狩猟するための詳細攻略も掲載している。
8 本書制作時の作業の模様。情報の精度を高めるために何度も徹底的にチェック。
9 全国のカラオケ店で流れる本書のCM。この写真は、そのCMの撮影時の様子。

Text by Kazuma Nomura
（電撃ゲームス副編集長）

いつも電撃ゲームスをご愛読いただき、本当にありがとうございます。副編集長の野村です。実は最近まで私は、期限付き移籍的に「MHP 3rd ザ・マスターガイド（攻略本）」のプロデュースをしていました。精魂込めて作り上げたので、ここで告知原稿を……と思いましたが、やっぱりやめます（笑）。本書の内容については、上の写真＆解説や下のURLを見ていただければ。ということで原稿完了！　すみません、それだけだとちょっとアレなので、制作秘話的なことを少し。『MHP 3rd』はとにかくボリューム満点ですから、ライター＆編集者は、最初に何日も編集部に泊まり込んで、徹底的にゲームをプレイします。どんな要素が詰まっているんだろう、どんな攻略ネタがあるんだろう、今作はどこがキモなんだろうとか、いろいろ探りながらプレイ。メモをとったり表にまとめたりと、いわゆる「要素出し」を並行して行うわけです。仕事上、ソフトの発売前からプレイできるのですが、「要素出し」のためにとことんプレイするこのときが、攻略本制作の最も楽しい工程だったりします（本書の制作スタッフはみんな『モンハン』好き！）。あとの作業は、やりがいMAXですが辛く苦しい道程（苦笑）。制作途中のあれこれについては、ツイッターでつぶやき終えちゃいましたが、下のURLに少し載っていたりしますので、もしよかったらご確認ください。あっ、とりとめのないことばかり書いてしまったので、最後にやっぱり告知を（笑）。全900ページ以上、1995円（税込）で絶賛発売中です！　この本の制作スタッフは、ほとんどが『MH2（ドス）』からシリーズの攻略本を作り続けているベテランハンター11人。情報の正確性はもちろん、プレイに役立つ情報が存分につまっていると思います。ニンニン。

本書の内容や制作レポートはこちら
上の記事で少し紹介しましたが、本書の内容はこちらでも確認できます（http://kouryaku.dengeki.com/mhp3rd/index.html）。また、更新は終了しましたが、本書の制作レポートはこのサイトにまとめてあります（http://news.dengeki.com/closeup/mhp3rd_the_masterguide/）。

「MHP 3rd ザ・マスターガイド」書店用立て看板モデル

小池唯さん登場の巻



──『MHP 3rd』はご存知ですか？

小池　もちろんです！「海賊戦隊ゴーカイジャー」に出演している男の子たちがみんなプレイしていて、とても気になっています。

──立て看板の撮影はいかがでしたか？

小池　攻略本がちょっと重かったです（笑）。すごい厚さですよね。ビックリしました。

──最近のお仕事を教えてください。

小池　「海賊戦隊ゴーカイジャー」では、お姫様という設定のゴーカイピンクを演じています。アーティスト活動では「Tomato n' Pine」のメジャーデビューが決まりました。実りの多い1年にしたいと思います！

Profile プロフィール

小池唯（こいけゆい）。1991年4月4日生まれ。身長157cm。アーティストや女優、グラビアなど幅広く活動中。戦隊シリーズの最新作「海賊戦隊ゴーカイジャー」ではゴーカイピンク役を熱演！

『テイルズ オブ』を創るヒト。Special!!

今回は『レディアント マイソロジー3（以下マイソロ3）』と『テイルズ オブ エクシリア（以下TOX）』の2本立てでお送りしちゃいます！

Part.1 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

-ON&Meにインタビュー!!

ロックバンドBACK-ONと謎のアーティストMeにテーマソング制作秘話を直撃です！

れいちん　『マイソロ3』のテーマソング「with you feat.Me」聞きました。めちゃくちゃかっこいいですね！　BACK-ONさんは前作の『マイソロ2』に続いての登場となりますが、Meさんは今作がデビュー曲なんですよね？

Me　Meは「misono芸能プロダクション」の社長であるmisonoにスカウトされたんです。それで、社長に声のよさを認められて今回『マイソロ3』のテーマソングでデビューさせていただくことになりました。

TEEDA　misonoさんの妹なんだっけ？

Me　いや、妹ではなくあくまでも妹分で長崎県出身です（笑）。

れいちん　なるほど（笑）。テーマソング制作時、MeさんとTEEDAさんのあいだで綿密にメールでのやりとりが重ねられ、歌詞が完成したと大舘プロデューサーからうかがいました。共同作業で歌詞を作るにあたって苦労された点はありましたか？

TEEDA　『マイソロ3』の世界感のイメージっていうのをこの曲に関わるおのおのが持っていて。それをプロデューサーが最終的にまとめていったんですけど、曲を聴く人の年齢とか言葉遣いとか、みんなが思っているいろいろなイメージを1つに収縮させるっていう作業がすごく大変でしたね。

Me　作り手それぞれが当然ながら言葉の使い方も違うし、詩の書き方も違うし、もちろん性格も違うので、それを1つの音楽にするっていうのはやっぱり難しかったかな。例えば、好きっていう感情でも「愛してる」って表現する人もいるし…。そんな微妙な違いだったりとかがね。

れいちん　制作中にBACK-ONさんとMeさんのあいだで、こだわりゆえにぶつかった部分とかありましたか？

TEEDA　Meからのメールは「こういうふうに歌いたい」とか「こういう歌詞がいい」とか、意志がけっこうはっきりしてて。

Me　主張がね（笑）。

TEEDA　そう、主張がはっきりしているのでやりやすかったです。Meの意見を聞きつつ、俺のパートはラップなので、その部分は任せてもらって、「俺はこういう風に歌いたいから」みたいに伝えて。おのおのしっかりとビジョンや伝えたい「想い」があったので、そこはすんなりいけたかなと。

フューチャリングすることで見つけられた新たな表現方法

れいちん　同じアーティストとしてお互いに刺激された部分ってありますか？

TEEDA　Meは自分の見せ方をすごく知ってるっていうか、今ここを見られてるっていうのをすごく知ってるっていうか、今ここを見られてるっていうのを絶対にわかって表現しているんですよ。俺らの場合は、バンドでけっこう雑な部分があるんだけど、そこをロックとして見せてた。自然体でカメラを意識しないっていうのがかっこよかったりするんだけど、Meを見ていてちゃんとカメラを意識して表現するかっこよさもあるんだなあって思いました。そういう部分も吸収したら、新しい表現ができるんじゃないかなって。

Me　Meは今回の「with you feat.Me」がとにかくめちゃくちゃかっこいいなって思って。曲も歌も映像も写真もすべて！　デビューシングルなんだから当たり前なんですけど、これまでに歌ったことのない楽曲で新しかった。嬉しかったのは社長のお姉さんの倖田來未さんが、「本当にいい曲だね」って言ってずっとリピートして聞いていてくれたこと。

れいちん　聞いていてすごく前向きになれる歌詞だなあと思ったんですが、楽曲に込めたメッセージってありますか？

KENJI03　「with you」っていうタイトルどおり、「あなたと」みたいなイメージがあって。BACK-ONだけで見ていた世界にMeっていう新しい要素が入って、2つがくっついたことにより違った世界が見えてきた。それがすごくゲームともリンクしていて…。『マイソロ』シリーズっていうのは、今まで出てきたキャラたちとパーティを組みながら壁を乗り越えていく。1人よりも誰かと一緒に壁を越えたほうが喜びも2倍だし、悲しい部分は半分にできる。「1人じゃない」っていうよりは、「誰かと一緒にいる世界のほうが、すごくきれいに見えるぞ」っていうメッセージを込めました。

Me　（ふとKENJI03さんの方を見て）よくあの高いキーで歌えたなって、純粋に驚いたんだよね。男性であのキーで歌えるっていうのは、KENJI03のボーカル力があるからこそだと思います。

TEEDA　ボーカルについては最初けっこう不安だったんだよ。それはなぜかというと、キーは大丈夫なんですけど、サビのユニゾンになるところでMeとKENJI03の声がぶつからないかなって思って。自分の中でいろいろ不安や葛藤があったんですけど、いざ作品になって聞いてみたらうまい具合にハマってた。今回コラボレーションしてよかったなと素直に思いましたね。

Me　KENJI03の声がいいんですよ。Me、ちょっと声フェチなんですよね。だからすごく声いいな～って。

KENJI03　今の発言、文字大きめで（笑）。

Me　だからそういった意味で声のいい2人が融合したっていう感じかな。Meも一番いいと言われるのがやっぱり声なんです。

TEEDA　作品としてマジですごくかっこいいものができた。KENJI03とMeがボーカル＝主人公で、俺はラップでナレーターというか、離れた場所から歌っている感じ。それをPVでは表現していて、いい感じに完成しました。

Me　PVでのTEEDAのちょいちょい入ってくる動きがかっこいいんですよ。

TEEDA　やっべー、今の発言字を大きくしてください（笑）。

大型新人現る！ピザで深まったBACK-ONとMeの絆!?

れいちん　BACK-ONさんとMeさんて、すごく仲がよいですけど最初からすぐ打ち解けられた感じですか？

Me　わりと最初のほうから、Meは言い過ぎなくらい意見を出してたんですよ。BACK-ONさんの作品なのに、もっとこういうふうに撮りたいとか、現場ですごい言ってて。それに対してBACK-ONさんもスタッフさんも全部対応してくださったんです。で、BACK-ONさんてめっちゃ仲いいんですよ。だから自分も仲間に入れてほしくて。もっと楽しくやろうよ！　みたいな。

KENJI03　PV撮影のときびっくりしたんだけど、Meがピザ食べたいって言ったらピザが出てきた（笑）。

Me　撮影ってそのときの一瞬一瞬を切り取るから、食べたいもん食べたくて。…どんだけ大型新人なんだよね（笑）。デビ



BACK-ON

MC:TEEDA　Vocal/MC/Guitar：KENJI03　Guitar：SHU　Bass：GORI　Drums：ICCHANの5名からなるロックバンド。セカンドアルバム「Hello World」がリリースされたばかり。3月からはツアーも！

TOPIC.01

ダウンロードクエスト続々配信中!!

『マイソロ3』にはPSPをネットに繋ぐことでダウンロードできる、特別なクエストが存在する。ここでは、現在配信中のものを中心に3つのダウンロードクエストを紹介！　どれも思わずチャレンジしたくなる内容だ。

配信中　負けられない戦い

「永遠の鍵」をダウンロードしたあと、タイトル画面の「EXTRA」でインポートを行い、そのセーブデータでゲームを開始。ロックスから「永遠の鍵」をもらい、重要任務「続・星晶採掘跡地の調査」をクリア後、B2Fにある12号室に行くとイベントが発生する。



▶メルディの提案で、リッドとキールが狩りの勝負をすることになる。

配信中　最高の一品を求めて

「伝説の鍵」をダウンロードしたあと、タイトル画面の「EXTRA」でインポートを行い、そのセーブデータでゲームを開始。ロックスから「伝説の鍵」をもらい、重要任務「暁の従者、潜む」をクリア後、B2Fにある13号室号室でティトレイと話すとイベントが発生。



▶ティトレイに協力し、料理に使うキノコを探しに行くアッシュたち。

3/8配信予定　閉じた心、続く未来

「運命の鍵」をダウンロードしたあと、タイトル画面の「EXTRA」でインポートを行い、そのセーブデータでゲームを開始。ロックスから「運命の鍵」をもらい、重要任務「水の上をすべる花」をクリア後、サブクエスト「孤高の少年剣士」もクリアし食堂へ行くと発生。



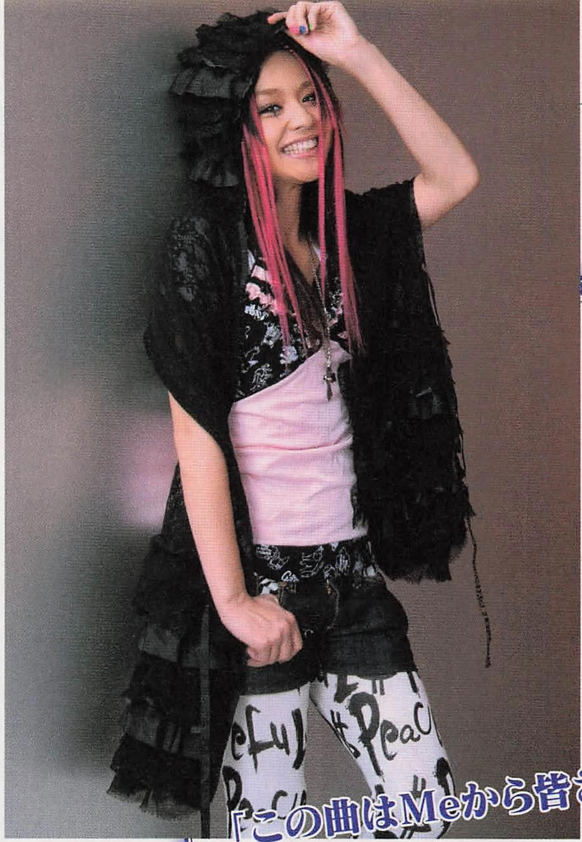
▶なんとリオンとジューダスが食堂で鉢合わせ！ ありえない光景だが…。

まだまだ配信予定！

上で紹介したもののほかに、3月22日には『テイルズ オブ シンフォニア』のロイドやクラトスが登場する「超えなければならぬ壁」というダウンロードクエストも配信予定。意外なキャラ同士のイベントが楽しめるクエストが今後も登場するのでお楽しみに。



◀ロイドに剣の稽古をつけると申し出るクラトス。その真意とは？



Me

『テイルズ オブ』シリーズに縁のあるmisonoが社長を務める「misono芸能プロダクション」に所属。misonoの妹分として「with you feat.Me」で歌手デビューを果たす。年齢や詳しい素性は謎に包まれている。

ユーシングルでどんだけワガママなんだよみたいな感じだけど。

TEEDA　コイツは絶対大物になると思いました。

Me　音を楽しむと書いて「音楽」だから、やるからには、Meだけじゃなく BACK-ONさんにも絶対楽んでもらいたくて。何回も繰り返し撮影していて疲れていたから、冷たいお弁当よりもあったかいピザがいいかなと。あと仲よくなりたかったから、ピザを囲めば距離も縮まるじゃんって思って（笑）。

GORI　ピザ便利だなー。

TEEDA　でもMeがそうやって気をつかっていろいろ話しかけてくれるから助かりました。俺ら結局男だしバンドだから、なんつーのかな、イケイケではないっていうか（笑）。

「この曲はMeから皆さんへの手紙です」 Me

Me　いや本当はイケイケのくせに、なんか「僕たちカッコイイ」みたいな感じで、レコーディングのときとかも口数少ないんですよ。「今ので本当によかったんですかー」って聞いて「めっちゃいいです～」って言ってくれると思ったら、クールに「オッケーでーす」って（笑）。

TEEDA　多分そのときは今より距離があったぶん、どう言っていいのかわかんなかったんだよ。

KENJI03　だって女の子ですからね。俺ら基本的に雑なんで、いつものこの雑さで伝えたら絶対キレるなって（笑）。でもPV撮影のピザがきっかけですごい打ち解けて。「わかってるねピザ！」って（笑）。

Me　Meは言ってくれることに愛を感じるから。ガンガン行かなきゃぶつかってきてくれないってことをレコーディングのときに察しましたね。

TEEDA　それを理解してからすごい近くなれた。

れいちん　今はとってもいい関係を築いてらっしゃるように見えます。

Me　やっとだよね（笑）。

TEEDA　やっとだね（笑）。

Me　アルバム出すんでしょ、このあと。私参加させてもらってないけど。

SHU　じゃあ次で！

KENJI03　マジそうできたらいいよな。楽しいことを楽しいと思って作品にできるのってすげーいいと思うんですよ。それをカッコイイと思ってやりきる俺らがいて、それを受け取る人たちがいて、そういうのを続けて思いが伝わっていけばいいなと思います。

テーマソングを手掛けたBACK

「with you feat.Me」に込められたメンバーそれぞれの想いをどうぞ！

れいちん　では読者へのメッセージをお願いします！

ICCHAN　ゲームを楽しむのはもちろんなんですけど、それと一緒に音楽も楽しんでほしいです。自分のなかでゲームと音楽を照らし合わせてもらえたら、ゲームはよりおもしろく、楽曲はより印象的に心に残るはずです。

GORI　今までの『テイルズ オブ』のテーマソングのなかで、一番いいって思ってもらえたらすごい嬉しいです。さらにこれをキッカケに、これからのBACK-ONとMeに興味を持ってくれたら、ますます嬉しいですね。

SHU　思いを楽曲で形にしたアーティストと、思いをゲームで形にした『マイソロ3』。その2つがひとつになるって、実はなかなかないと思います。ゲームをやって、音楽聴いて、そこからこれから先の自分たちの目標を決める素材を見つけてくれたらと思います。

TEEDA　『マイソロ2』のテーマソング、「FLY AWAY」を超えるっていうことがすごく自分のなかで重要で、そのプレッシャーと戦いながら「with you feat.Me」を作りました。第二段階に来たBACK-ONをぜひ聴いてほしいです。

KENJI03　スタイルが違うアーティストが一緒になることに批判もあるかもしれないけど、その考えがぶっ飛ぶくらいカッコイイ曲になってます。ぜひ聴いてください。

Me　手紙って想いが込められていて、何度読み返しても気持ちが伝わってくるじゃないですか。だからこの曲はMeから皆さんへの手紙です。それぞれの思い出の1ページにこの曲を添えてもらえたらいいなって思います。

check!

シングルCD好評発売中!!

「with you feat.Me」は現在好評発売中。「テイルズ オブ」盤には『マイソロ3』装備ダウンロードシリアルコードが特典として付いている。

テイルズ オブ盤　1,260円(税込)



通常盤　1,050円(税込)



馬場プロデューサーに直撃!



◉ゲスト:馬場英雄氏

ようやくゲームの序盤が見えてきた『TOX』！2人の新キャラクターのことを含め、現時点で明かせるさまざまなことを、馬場プロデューサーにみっちり語っていただきました!!

ジュードとミラ、W主人公にした狙いとその最大の特徴とは?

れいちん　これまでに公開されている『TOX』の最大の特徴はW主人公だと思うんですけど、馬場さん的にどんな狙いがあって主人公を2人立てたんですか?

馬場英雄氏(以下敬称略)　小説しかり映画しかりなんですけど、主人公ってだいたい男の子が英雄ってことが多いじゃないですか。なかには、女性が主人公という作品もありますが。で、『TOX』の場合、男性に対しても女性に対しても冒険の中で自分を投影できるようなポジションで遊んでもらいたい、という思いがあって、あえてW主人公にしたんです。理屈じゃなく感覚的なところで、男性の考え方・女性の考え方ってそれぞれあると思うので、それをうまくW主人公といった形で表現できたらなと思って。またジュードとミラは、性別だけでなく年齢も立場も違う。ミラのほうがちょっと大人の女性で、逆にジュードはまだ未成熟な男の子なので、同じ物語でも見え方が変わってくるんですよ。

れいちん　ミラは自らを精霊・マクスウェルだと言っているので、そこらへんも人間であるジュードとは物の考え方などが大きく違うんでしょうね。

馬場　そうですね。あと今まではパーティ年齢が、基本的にプレイヤーさんと同年代かちょっと下の設定だったんです。まあ、導き手としてアドバイスするようなキャラクターは年齢を高くしていましたが、ミラの場合は我々が想定しているユーザーさんよりちょっと年齢を高く設定しています。「こんな女性になりたいな」とか「こんな大人の女性かっこいいな」とかって思われるような人物を描きたかったんですよ。W主人公にして、なおかつ男性の主人公よりも年齢を上げて表現しているっていうことには、こういう理由があります。

れいちん　最初にジュードとミラのどちらかを選択する画面がありますけど、すごい迷いますよね。物語が大きく変わってきたりするんですか?

馬場　物語の大筋は変わりませんが、やっぱり視点が違うのでさまざまなものの見え方とかが変わってきます。両方プレイしてこそ「あ、なるほど!」って理解できるものもあると思いますし。だから、最終的にはぜひ2人のキャラクターでプレイしてもらいたいとは思います。ただ、そこはあくまでもW主人公なので、僕からどちらがオススメというのはありません。

新たなパーティキャラクターアルヴィンとレイアについて

れいちん　今回ひとクセもふたクセもありそうな傭兵のアルヴィンと、かわいらしい女の子・レイアが発表されました。この2人のことが知りたいです。アルヴィンはちょっとニヒルな感じがするんですけど…。

馬場　うん、ニヒルな感じですね。内に秘めたものがあって、それを誰にも明かさない。例えば…、親しげなところ見せつつも、急にふっといなくなったりして、気にして捜しに行くと伝書鳩を飛ばしてるとか?

れいちん　あやしい(笑)。

馬場　はい。で、パーティについてまわったりするときももちろんあって、どこか信用できない部分がある。そんなときに事件が起きて「これアルヴィンじゃないの?」なんて話が出たりしたりね。

れいちん　これまでのシリーズ作で考えると、傭兵って重要なポジションの人が多いですよね。

馬場　そうですね、けっこうポイントになるキャラクターではあります。

れいちん　ではレイアちゃんはどんな子ですか?

馬場　彼女はものすごく元気な子で、ちっちゃい頃からジュードを知っているんですけども、医者になるために街を離れていて、彼とはしばらく会ってはいなかったんです。基本的に子供の頃から明るくて元気。ちょっとすっとんちんかんなことを言ったりもするんですけど。

れいちん　ちなみに、キャラクターを藤島先生といのまた先生がデザインしていますけど、気になるパッケージイラストは合作になるんですよね?　すっごく楽しみなんですけど!

馬場　それがですねー、実は大変で…。両先生がお持ちの独特のセンスをひとつの絵柄としてうまく融合させるのがとても大変ですね。でも細かい部分やデザインの統合性などは、奥村(大悟氏:『TOX』ではグラフィックイメージなどを担当)の作業があいだに入って調整しています。

れいちん　なんと!　奥村さんてば縁の下の力持ちですね。両先生の合作イラスト、超楽しみにしています!

すべての力を精霊から得る世界とそこに存在する2つの国

れいちん　『TOX』の世界観についてお聞きしたいんですが、舞台の世界リーゼ・マクシアでは精霊術による文化が発展しているんですよね。で、具体的に精霊術ってどんなものでしょう。

馬場　ちょっと表現は違うんですけど、僕らは普通に空気を吸って呼吸しているじゃないですか。精霊術はそれぐらい生活になじんでいるものです。だから何をやるにも基本的には精霊術を使っている。例えば、船を動かすことや家を建てること、照明を灯すことなど、人の生活すべてにおいて精霊術が関係してきます。そのかわり、人間は脳のゲートから出るマナを精霊に提供しているという形になっています。

れいちん　でもその関係がおかしくなっていって、ミラたちが調査に乗り出すというのが導入部分ですよね。

馬場　はい。精霊が一度に消滅したことを知ったミラが王都に来てジュードと出会い、さらにあるポイントで自分の四大精霊の力を失ってしまう、と…(★2)。

れいちん　『TOX』にはラ・シュガルとア・ジュールっていう2つの国がありますけど、現時点で画面写真が公開されているのはラ・シュガルですか?

馬場　そうですね。肥沃な大地が広がっている国です。場所によっては昼間なのにでっかい月がボンって見えてたりとか、その周りに天の川みたいな無数の星がぶわってあったりとか、そういう風景もあるんですよ。あとは、すごいたそがれ的な雰囲気の景色が広がっているような地域もあったりとか。

れいちん　へぇえ、想像力が刺激されますね!　グラフィックが早く見てみたいです。ちなみに、ア・ジュールのほうは連邦国家らしいですが?

馬場　大きな国がドンとあるラ・シュガルに対して、ア・ジュ



★1 2人の新キャラクター

フリーの傭兵・アルヴィンを藤島康介氏が、主人公ジュードの幼なじみであるレイアをいのまたむつみ氏がデザインしている。

レイア・ロランド
CV:早見沙織
年齢:15歳　身長:158cm　武器:棍
ジュードの実家の治療院で看護師見習いをしている。格闘技などの勝負事が好むが、大切なのは結果より努力する姿勢だと思っている。

アルヴィン
CV:杉田智和
年齢:26歳　身長:182cm　武器:両刃大剣+銃
リーゼ・マクシアの各所を渡り歩いてきたという、自称「フリーの傭兵」。誰にたいしても気さくで、大人らしい余裕のある行動をとる。



★2 精霊としての力を失ってしまうミラ

イル・ファンの軍の研究所で出会うジュードとミラ。その後ラ・シュガルの重罪人となった彼らは、軍の襲撃を受けているところをアルヴィンに助けられる。

TOPIC.02

VIVA☆テイルズ オブ マガジン 誕生!!



2月25日にアスキー・メディアワークスより、『テイルズ オブ』専門の月刊誌、「ビバ☆テイルズ オブ マガジン」が発行されます！ シリーズ作の最新情報やコミックなど、見どころいっぱい！

ホットな情報が盛りだくさん!

今号の電撃ゲームスで掲載したBACK-ONとMeさんのインタビューを、違う角度から紹介！ 両方読めばより深く楽しめる!!



▲「ビバ☆マガ」では楽曲についてへの想いをアツく語ってくれている。こちらも必見！

電撃ゲームスとビバ☆テイルズ オブマガジンで2度おいしい!

『テイルズ オブ』な履歴書。の続きも掲載!

今後、本誌で連載していた「テイルズ オブな履歴書。」がビバ☆マガにお引越し予定。第1回目のゲストはマスコットキャラ・ビバ☆くんなのでお楽しみに！

TOPIC.03

次号の『テイルズ オブ』クロニクルでは『テイルズ オブ ハーツ』を特集!

次号では通常どおりシリーズ作の歴史を振り返る「『テイルズ オブ』クロニクル」のコーナーを再開。『テイルズ オブ ハーツ』を特集するのでお楽しみに。恒例の声優・よっぴのコラムも、もちろんあります♪

◀▼『テイルズ オブ ハーツ』のさまざまな魅力をキャライラストやコラムで振り返る！





★3 ワンボタンでポチっと選択可能

リンクモードは戦闘に突入したら、ボタン1つで好きなキャラとリンクし華麗な連携攻撃を決められるらしい！

『TOX』の知られざる情報を

ールのほうは小さな国がいくつもあって、それが協力体制をとっている。ここにはカリスマ性のあるアジュールの王、っていう存在もひとつの大きなキーワードにはなるんですけどね。

れいちん 魔獣を操る一族がいるっていうのも個人的には気になったんですけど（ニヤニヤ）。

馬場 まあ、それはおいおいね（ニヤニヤ）。

HD機だからこそのポイントと変わらない部分

れいちん 『TOX』のプロモーションムービーや画面写真を見ると、グラフィックの美しさにホレボレしちゃうわけなんですけど、それでもやっぱり『テイルズ オブ』らしさっていうのは失われていませんよね。キャラクターの頭身が上がっても決して揺るがない『テイルズ オブ』らしさってどこから来てるんでしょう？

馬場 どんなにハードが進化しても大きな前提としてあるのは、基本『テイルズ オブ』なんですよ。なので温かみのある要素、これは絶対残さなくちゃいけない。『テイルズ オブ ヴェスペリア』ではアニメテイストを突き詰めましたが、あの作品ってそういう意味では完成度が高くて、1つの到達点だと思っているんです。一方、2Dのドッド絵で培ってきたタッチを3Dにうまく落とし込む方法を模索して制作しているのが『TOG』や『TOX』。水彩画風のやわらかいタッチで統一していこうと。なおかつ、次世代＝等身の高いキャラクターっていうわけじゃないんですけど、やはりデフォルメしたキャラクターよりも、ある程度きちっとした等身で描いたキャラクターのほうがリアルに表現が伝わると思ったのと、あと空気感ですよね。やっぱり小さいのと大きいのとではぜんぜん空気感の伝わり方が違う。そこに建物がある、そこに木があるとか、そういう存在感を含め、頭身が高いほうがいろいろな面でリアルを表現しやすいと思いました。

れいちん ムービーを見るとキャラクターの表情が実に豊富ですよね。性格が仕草や表情に表れているというか…。

馬場 そうですね。見え方にもよるんですけど、頭身の違いによってのキャラ劇の演出ってちょっと違うんですよ。たとえば、頭身が低いものすごく感情のこもったシーンを演出するときに、そういった演技を入れていくんですけど、頭身が高いとそれがダイレクトかつリアルに表現できる。それがとても魅力的ですね。今回キャラの表情にはとくに気を配ってますよ。

新要素がいっぱいの戦闘に期待が高まりまくり!!

れいちん 戦闘についてなんですが、新要素のAC（アサルトカウンター）の仕組みって、PS2版の『テイルズ オブ デスティニー』にあったCC（チェインキャパ）のようなものなんでしょうか？

馬場 概念的に言うとそうですね。あらかじめ数値が設定されていてその数値ぶん自由に攻撃できる。ただその攻撃にはTP（テクニカルポイント）を消費します。で、消費したACは攻撃後に自動で回復していきます。TPはアイテムを使用したり、特定の行動をすることによって回復します。CCよりも自由度が高くて気持ちいいですよ。

れいちん それは楽しみです！ あと、パートナーと協力攻撃ができる「リンクモード」も注目要素の1つだと思うんですが、これは戦闘に参加しているキャラだったら、誰でもすぐにパートナーとしてリンクして攻撃できる感じ？

馬場 はい、ダイレクトに指定できます。戦闘に突入したらすぐ誰とリンクしたいかワンボタンでポチっと選択可能（★3）。

れいちん で、自分が行動すると自動的にパートナーも攻撃してくれると。

馬場 そうです。作戦でもある程度の攻撃は指示できますけど、基本的に操作キャラがマスターとなってもう1人のリンクしているキャラクターはAIで動くことになっています。あと、自分がターゲットしているモンスターに対して攻撃していたり、これから攻撃をしようとしているとき、うしろからモンスターに狙われそうになった場合、リンクしているとそのキャラがガードしてくれたり敵を攻撃しに行ってくれたりして非常に便利。

れいちん 誰をパートナーにするかによって、なにかいいことがあったり？

馬場 そういったところも、もちろん考えています（笑）。あと、リンクしたときの技のバリエーションがすごい数ありますよ。覚えきれないんじゃないかってくらい。まあ、今作も「何度遊んでも楽しいバトル」をコンセプトに、操作性やテンポと爽快感を重視して作っていますので、ぜひご期待いただきたいなと！

『TOX』が発売されたら馬場さん死んじゃう説（笑）

れいちん このあいだ吉積信ゼネラルマネージャーにインタビューしたら、本作が発売されたら馬場さんは死んじゃうんじゃないかとおっしゃってました（笑）。

馬場 そうかもしれない。本作で皆さんさよならかも…（笑）。ゲーム作りはみんな大変ですけど、やっぱり『テイルズ オブ』のマザーシップタイトルを担当している以上は、常にいいものを作らなきゃいけないっていう想いと、コンスタントにお客さんに届けていかないといけないっていう想いで、ずっと全速力で走り続けてきましたから。大館（隆司氏：『マイソロ3』など、主にエスコートタイトルを手掛けるプロデューサー）のタイトルを見ていて、ああいうワイワイ系のゲームも楽しそうだなって思うときもあります。とは言え『TOX』は15周年作品ということで、ずっと構想していたことを妥協せず盛り込んでいますから、僕だけでなく現場のスタッフ1人1人がみんなギリギリのところでがんばってます。『TOX』をよろしくお願いします。

「昼間なのに月が見えてたりとか、その周りに天の川みたいな星があったりとか、そういう風景もあるんですよ」（馬場氏）



パンゲア探究
Pangea Inquiry
【最終回】

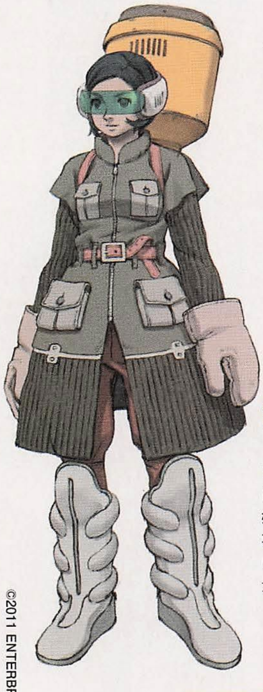
我々アースノイドの生活とそして私、アダムについて

これまで地球から遠く離れたこの星のさまざまな事象を報告してきたが、ひとまず筆を置くときがきた。最後は我々アースノイド、そして私自身について語っておこう。

アースノイドの今とこれから先のこと

我々アースノイドは、地球の宇宙船が残した「再生プログラム」によって生まれた。宇宙船に積み込まれていた冷凍受精卵を解凍し、装置内での成長に成功すればアースノイドとして誕生する。以前にも記したように、この人類の再生は成功する確率が非常に低く、今日までに成功をはるかに上回る失敗を繰り返してきた。それでも何百年もの歳月を経た結果、パンゲアでは幾人かのアースノイドが生活をするようになっている。なお、我々はすべてが同じ受精卵から生まれたわけではないので、厳密にいえば血縁関係はない。しかし、同じ過程を経て生まれたこと、そして潜在的な地球への憧れを持っていることから、人類の基本コミュニティである「家族」のように生活し、団結することができるのだ。この関係がなければ〝地球再生〟は果たせないだろう。

しかし、人類再生プログラムが成功しても、どうしても乗り越えられない問題があった。それは「男性が生まれない（成長しない）」という事実である。これまで生まれたアースノイドは、ローザをはじめとしてすべて女性だった。女性たちは遺産収集をしながらも、男性の誕生を待ちわびていた。いや、遺産収集の目的自体、地球への憧ればかりではなく、「地球の情報がより得られれば、男性が生まれるのではないか」という無意識の期待もあったのかもしれないと、あるアースノイドは語っている。いずれにせよ、男性は誕生を望まれ、やがて満を持して生まることができた。装置の中でさまざまな睡眠学習をほどこされていた私にも、その重大さはよくわかっているつもりだ。だからこそ、彼女たちが危険を冒して集めてきた遺産から、あらん限りの情報を得て、そしてときにはこのように記録も残すようにしている。それが私の、ただ1人の男性アースノイドの成長につながると信じて。（パンゲアにて／アダム記す）



儲け話に目がないパンゲアのシェフ

シャンレン

パンゲアのキッチンを担当。遺跡探しは稼げると推測し、妹のシャエランに仕事を押しつけて探索に出た。妹のことは大切に思っている。



瞳に憂いを秘める元生物調査員

マティ

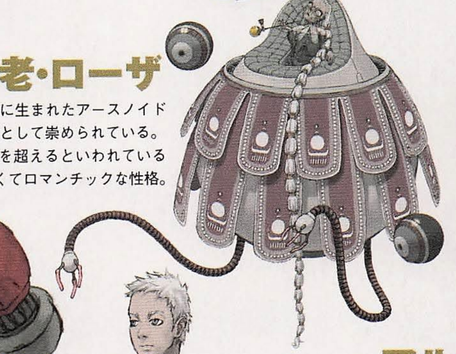
元は生物調査員だったが、そのときモンスターに仲間を奪われた過去を持つ。仲間の仇を討つために、無謀な行動をすることもあった。



地球に人一倍強く憧れるアースノイド

フェレス

物事のルールを守る真面目な性格だが、好奇心旺盛で許可なく探索船に乗り込むなど、ムチャなところもある。最長老いわく運がいいらしい。



最長老・ローザ

一番最初に生まれたアースノイドで、最長老として崇められている。齢は800歳を超えるといわれているが、気は若くてロマンチックな性格。



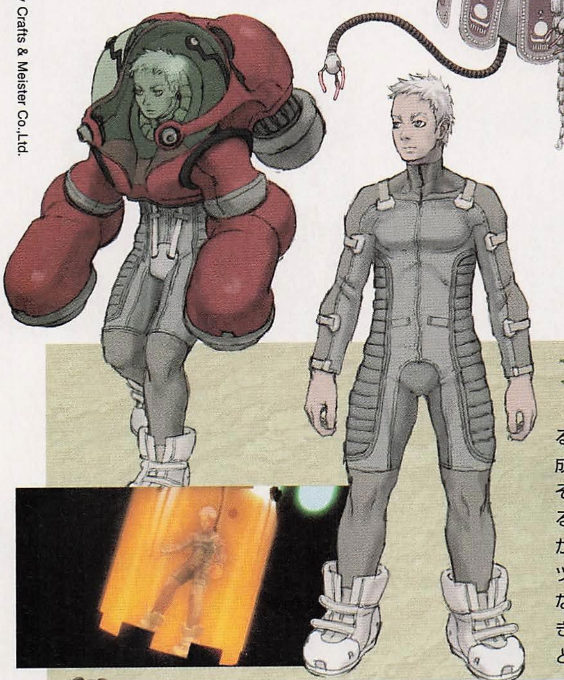
アルテ

開発室担当。機械いじりが好きで、武器や機械の話をしだすと止まらない。自分の仕事に誇りを持っている。



ベレタ

遺産情報室の担当者。少し天然で、大切な伝言を忘れかけたりすることも。いつも最長老の体調を心配している。



アダムと呼ばれる私の姿

この惑星独自のウイルスの危険から免れるために、アースノイドはある程度身体が成長するまで装置の中で育成される。私もその例にもれないのだが、装置から出られるようになっても、ウイルスに対する抗体が女性よりも低く、"パワーアシストスーツ"を着込まなければ外を探索できない。なお、自分自身の性格はいまだに客観視できないのだが、周囲からは「いつもボーっとしている」「口数が少ない」と言われる。

EARTH SEEKER アースシーカー

アースシーカー
■4月7日発売予定　■¥7,140(税込)　■Wii　■ACT　■1人用
■販売:角川ゲームス／制作:エンターブレイン／開発:クラフト&マイスター

アースシーカー たいけん！ こい！

『アースシーカー』体験会の開催が決定！　本作を発売前にプレイできるチャンスなので、気になる人はぜひ参加しよう。体験会実施の詳細は公式サイト（http://www.earth-seeker.jp/）で発表されるので、そちらをチェックしてほしい。なお、次号の電撃ゲームス Vol.19（3月24日発売予定）では、いよいよ発売直前となる本作の詳しいゲーム内容を紹介。さらに、開発元のクラフト&マイスターへのインタビューも掲載予定です！



見て、触れて、聞いて、地球を感じ学ぶ——

遺産は厳重に管理される。どの遺産を見ても、地球がどれだけ素晴らしい文化を築いていたかがわかり、感心せざるを得ない。そして遺産に触れるたびに、未知のものであるはずなのに、昔から知っているような不思議な感覚に包まれる。もしかしたらフェレスたちや、我々に協力してくれるガーディアンも、そんな感覚を楽しんでいるのかもしれない。

剛田チーズの寓作デッチアゲーム

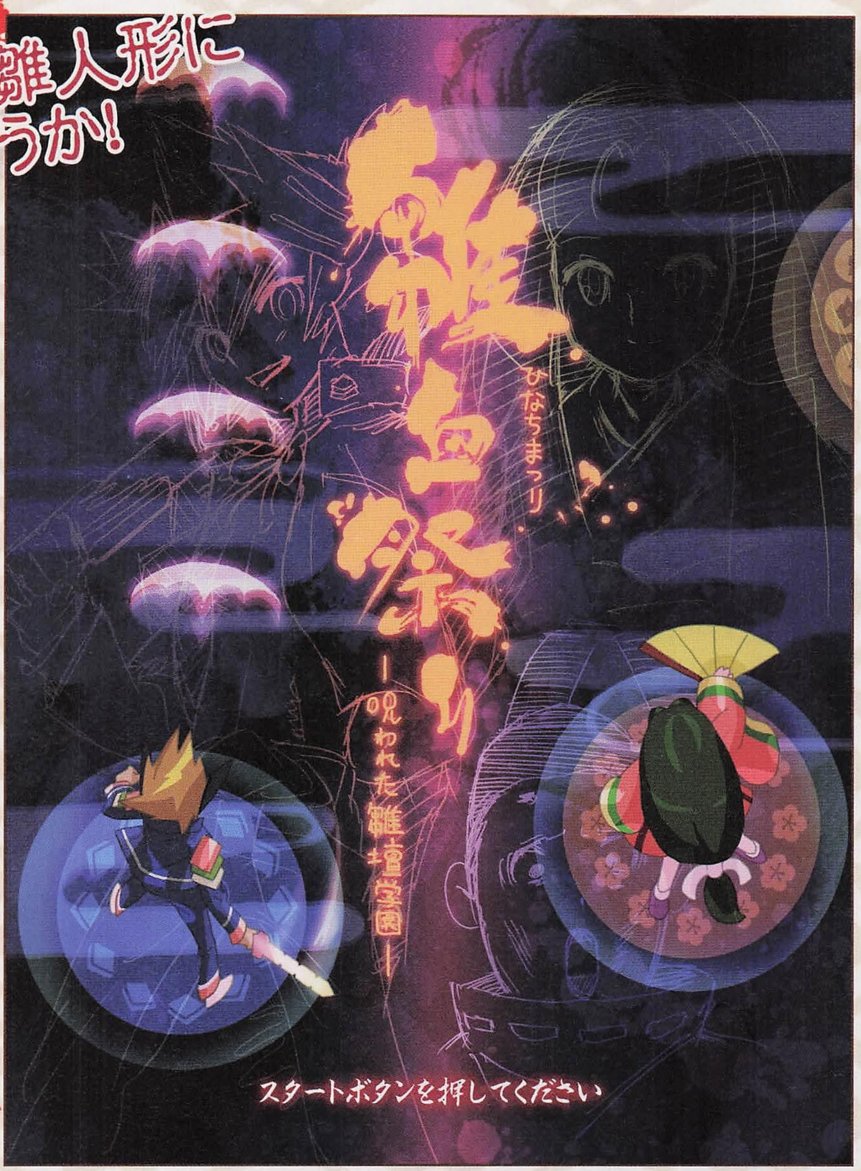


新作ぽい紹介

『雛血祭り』は、どこか懐かしい縦スクロールタイプのシューティングゲーム! 画面狭しとピンク、グリーン、イエローの雛霰（ひなあられ）が吹き荒れるぞ!!

オマエも雛人形にしてやろうか!

桜の季節、学園都市は紅血の呪怨に包まれた!!



桃の節句は雛（ひな）祭りの季節。きらびやかな人形を飾り、親は我が子の幸せを祈ります。そんな雛人形をいつまでも飾り続けていると、たいへんなことが起こることをご存知でしょうか――。何年もの間どこかに片づけ忘れ、恨みつらみをその身に積まれてしまった人形達は、怠惰な人間に逆襲するのです。そしてここにも、主を失ってさまよう人形が1体――。「オマエも雛人形にしてやろうか!」。

生徒会の不始末はオレ達が片づける! ちょっと荒れ見な(荒れ味な)三莫迦(バカ)トリオ参上!!

雛壇学園の生徒達が次々と呪いの人形にされていくなか、脱出に成功した主人公三人組。なぜか伝説の三歌人の加護を受け、呪いの元凶を突き止めるべく生徒会に立ち向かうことに!

柿本マロ



無敵の勾玉［天離（あまざか)］を操る。勾玉は敵にぶつけたり、盾のように使ったりできる。

小野マチコ



陰陽扇［観鏡（みかがみ)］で敵弾を吸収・跳ね返して攻撃する玄人好みのキャラクター。

菅原マコト



神剣［雛薙（ひななぎ)］で敵弾もろとも敵を斬る。周囲に雷を放射する溜め攻撃も可能。

剛田チーズPROFILE　「シューティングゲームは好きですが、弾幕はよけられません」

イラストレーター、キャラクターデザイナー。現在テレビ朝日系列で放映中のTVアニメ「バトルスピリッツ ブレイヴ」キャラクター原案担当。株式会社カプコン在籍時には「BENGUS」などの名義で活躍していた。

DETCH-A-GAME DATA

- ジャンル：呪いの雛壇撃滅シューティング
- 企画・開発：ゴーダ・エンターテインメント
- 価格：79,413ゴーダ（税込）※アーケード版。筐体別

【注意】このコーナーはダミーの新作を企画・紹介するページです。まかり間違って企画にご興味のあるメーカー様がいらっしゃいましたら、編集部までご連絡ください。

しまい忘れた人形の恨み節！ オジャーク生徒会の魔の手が迫る!!

突如異形の姿に変貌し、学園を支配下においた生徒会。彼らは「オジャーク生徒会」と名乗り、教師や生徒達に次々と呪いを掛けて人形にしてしまう。彼らを元の姿に戻すためには、元凶である「チゾメナミダの雛人形」を探し出す必要があるらしいのだが——。



クゲー

オジャーク生徒会が操る雑兵達。一般生徒が封じられた「人形」であり、これらを倒して回収していくことも重要な使命だ。





オダイリー・デ・オジャール(左)

生徒会室で待ち受ける、元生徒会長。ミカドニアンソードから放つオジャール光線で人間を呪いの人形に変えてしまう。彼がとある場所で謎の雛人形を発見したことが、事件の発端。

ヒメイリー・デ・タモーレ(右)

大量のクゲー隊を付き従え、音楽室を根城にしている元生徒会副会長。彼女が部屋中に張り巡らせた弦をつまびくと、オジャールですら身動きが取れなくなる怨嗟の衝撃波が発生する。

大幹部「三人官女」

学園の要所を守護する三大BOSS。「残忍癇女（ざんにんかんじょ）」を自称する。元々は生徒会三役を務めていた美少女が呪いをかけられた姿で、高い戦闘能力のほかに、クゲーを作り出すこともできるのだ。終盤のBOSSとしてプレイヤーを苦しめるだろう。



婢 保健室を支配する元生徒会総務。菅原の［雛薙］でも斬れない粘液質の弾を放つ。



凬 図書室を支配する元生徒会議長。手に持つハエ打ちでこちらの攻撃を叩き落とす。



深 運動場を支配する元生徒会監査。ジャーマンハーフな帰国子女。無限弾幕を張る。

戦闘司令「五人囃子」

クゲー達を率いるオジャーク生徒会の部隊長。各面のBOSSとして登場するほか、のちのステージでは彼らの複製式神が中BOSSとして複数同時に現れることも！



護 水泳場のBOSS。巨大なハサミと泡爆弾が武器。



忍 会議室のBOSS。天井や床に潜み攻撃してくる。



羽 放送室のBOSS。様々な効果の高周波を放つ。



夜 美術室のBOSS。七色の鱗粉で視界を惑わす。



死 理科実験室のBOSS。回避不能の鎌攻撃が脅威。



左 サゴーン。ウゴーンと一組で襲ってくる。

ボスを倒すと嬉しいご褒美が!?

——今回の設定はFPSや「雛祭り無双」的なゲーム向きなのでは……。

剛田 「そんなことよりですね、三人官女達を撃破すると裸になるんですよ！」



——おおっ！ 脱衣とシューティングを掛け合わせたまったく新しい……って、女のコ脱がしたいだけでしょ(笑)。

剛田 「いわれてみればそうかも！」



右 ウゴーン。彼らを倒すと一時的に仲間になる。

早くも話題沸騰！ 読者からの声を紹介／「剛田チーズ先生はジャーマンハーフ萌えなんですかね？ もちろん100万本予約しました！ 柿本たんマジ人麻呂」(東京都：西村キヌ)

5pb. 近未来症候群 KARTE.2

5pb.のゲーム＆音楽の最新情報をお届けする当コーナー。今回は志倉千代丸氏にインタビューを敢行し、科学ADVシリーズ最新作に迫る！



科学ADVシリーズ第3弾 拡張科学アドベンチャー 『ロボティクス・ノーツ』スペシャルインタビュー

ロボットを題材にした理由

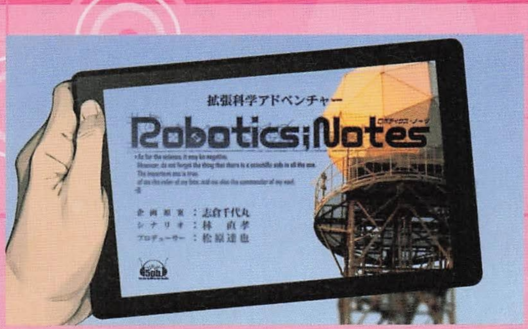
――さっそくですが、『ロボティクス・ノーツ』を発表後のファンの反応はいかがですか？

志倉 そうですね……。従来の科学ADVシリーズは第1弾のテーマが「妄想」で、第2弾のテーマが「時間」でしたが、これらを聞いてパッと何かキーアイテムのようなものをイメージするのは難しかったと思うんです。

――確かに、具体的な形としてイメージできるものではありませんね。

志倉 その点、本作のテーマ「ロボット」は、形はいろいろあれど、誰もが想像できるものなので、大枠ではすぐにみなさんに理解していただけたなと。「今度の科学ADVはロボットものか」って。

――確かに取っつきやすいですね。『シュタインズ・ゲート』は、実際にプレイしてみれば引き込まれますが、どのようなストーリーなのか事前にまったく予測できませんでしたから。しかし、なぜロボットをテーマにしようと？



DATA

ロボティクス・ノーツ

● 2011年発売予定 ● 機種未定
● AVG（拡張科学アドベンチャー）
● 5pb. ● 価格未定

Robotics;Notes

ロボティクス・ノーツ

>As for the science, it may be negative.
However, do not forget the thing that there is a scientific side in all the one.
The important one is true.
of me the ruler of my fate, and me also the commander of my soul.
>

今回の科学ADVはロボットが主役!?

『カオスヘッド』『シュタインズ・ゲート』に続く科学ADVシリーズの第3弾。前2作と同じく企画・原案は志倉千代丸氏、プロデューサーに松原達也氏、脚本を林直孝氏が担当している。物語の舞台は、宇宙航空研究開発機構「JAXA」が拠点を構える種子島。この島にある高校の、ロボット研究部に所属しているメンバーたちがメインの登場人物となる。今作でもまた、衝撃のシナリオ展開がプレイヤーを待ち受ける!?

CREATER INTERVIEW

志倉千代丸 Shikura Chiyomaru

気になる『ロボティクス・ノーツ』の最新情報を、原案の志倉千代丸氏2号連続インタビューでお届け！

志倉　ロボットものを2011年における科学的な視点から描いてみたらおもしろいと思ったからです。その昔は二足歩行のロボットなんて架空のものでしかありませんでした。でも今はサーボ性能の向上や、さらにジャイロセンサーの進化などさまざまな部分で技術が発達し、すでに夢ではなくなっています。二足歩行ロボットはいろいろなアニメで登場してきましたが、その操縦方法もそれぞれ異なりますよね。例えば「ガンダム」ならレバー、「エヴァ」ならシンクロなど。『ロボティクス・ノーツ』では、その操縦方法までも科学的な視点から突き詰め、今までとは違うベクトルで論理付けをしています。

志倉千代丸が思い描く2018年

——時代を2018年に設定した理由は？

志倉　本作では2020年の東京で科学万博が開催されるという設定になっていて、物語はその少し前の2018年から始まります。つまり、現代からほんの少し先の未来なので、おそらく街並みや景観を大きく変貌させるほどには、科学技術も発展していないだろうと思うんです。ロボットが一家に1台あるのか？　と考えても、確実にないですしね。僕らが20年前に想像し、夢見てきた21世紀と現実が、だいぶ違ったように。

——空中にあるチューブの中を車が走ったりはしていないですしね（笑）。

志倉　そうです。だから本作でそういう未来を描くのは違うと思ったんです。このシリーズにはリアリティが必要なので。では逆に劇的に発達している技術は何か？　と考えれば、それはズバリ、コンピュータ関連でしょうね。例えばハードディスク容量なら、10年前はテラなんて単位は想像もつかなかった。さらにもう10年前だと、ハードディスク自体が珍しかった。それが今では、1テラ、2テラがあたり前のものになっています。もちろんCPUの処理速度やその制御に必要なアーキテクチャもしかり。だから数年後の2018年のコンピュータも、劇的な進化を遂げているのは間違いないと思うんですよ。

——ロボットに関してはいかがでしょうか？

志倉　まず前提として、今、現実のJAXAでは宇宙ロボティクス計画としてロボットアームに関する技術開発をしています。これを20年前に聞いたとしたら、ぶっちゃけ「まだその程度のことをやっているのか」と思うでしょう。

——コンピュータとは逆に、想像していたよりもロボットは進化の度合いが遅いと。

志倉　二足歩行ロボットの技術というのは、どんなビジネスに結実するのか現状だと具体的に想定できていないんです。産業ロボットの発展は目覚ましいものがありますが、二足歩行ロボットはやはりホビーを中心としているせいもあり、市場規模の拡大が難しく、発達する速度は非常に鈍いと言えると思います。

——ある意味、宇宙計画にも似ていますね。昔ほど国の威信をかけて争っていないというか。

志倉　宇宙開発に割り当てられる予算も、昔ほど大きなものではありませんからね。

種子島、そしてJAXAへの取材

——本作の舞台となる種子島というと、今現在はロケットの発射場があるというぐらいしかイメージができない人が多いと思うのですが、実際にロケハンを行ってみていかがでしたか？

志倉　JAXA自体は当たり前のように未来的な建造物で構成されていますが、そのすぐ隣には手つかずの大自然が広がっていて、1つのフレームにコンクリートと自然が収まるコントラストの高低差がとても新鮮でした。

——JAXAへの取材は、どのような形でゲームに反映されているのですか？

志倉　種子島のJAXAが実際に製造・開発しているのはロボットではなく、あくまでもロケットなんです。ただ僕が最も関心を寄せていたのはロケットそのものというより、ロケットを製造する過程で必要とされるさまざまなノウハウや、実際に使用されている重機でした。これらはロボット製造においても流用できるんじゃないか？　と考

SUPPLEMENT

●ロボット

『ロボティクス・ノーツ』は、種子島にあるとある高校のロボット研究部が主な舞台で、主人公は格闘ゲームしか取り柄のないオタク少年という設定。研究部のメンバーは、自らが制作する二足歩行ロボットの操縦方法を考えるなかで、1本のレバーと複数のボタンで特殊なコマンドを入力していく格闘ゲームの技術の応用を思いつくことになる。そこから、モーションキャプチャーのモデルとして空手部員や、ハードウェアの天才などが部員として加わっていき、ロボット開発はより実現へと向けて歩き出していく。



◀最先端技術と手付かずの自然が共生する種子島が主な舞台。

●2018年

プレイヤーが暮らしている現代と同じ時代を舞台にした『カオスヘッド』『シュタインズ・ゲート』とは異なり、今作は2018年という近未来の設定となる。そのため、主人公たちが持ち歩いてる端末「ポケコン」も、少し未来の標準的な機能が搭載されている。また、この時代でもツイッターのようなものは存在している。その用途も同じだが、機能面においては今現在より少し進化した表現になっているとのこと。

●種子島とお台場

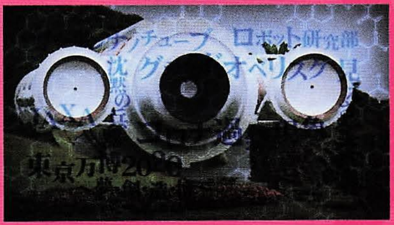
主人公たちが暮らす種子島以外に、2020年に東京万博が開催される予定のお台場ももう1つの舞台として設定されている。無論、メインとなるのは、主人公たちの日常やロボットの開発が描かれる種子島のほう。とはいえ、このお台場もただのイベント会場としてだけではない重要な役割を持つことにとなりそうだ。

●世界線

公式ティザーサイト（http://5pb.jp/games/robotics/）で観ることができるティザームービーに「DIVERGENCE 1.048596%」と表示されているとおり、本作は『シュタインズ・ゲート』の最終エンディング後の世界を描いたストーリーとなる。そのため、登場キャラクターのなかには、過去に起きた『カオスヘッド』で起きた渋谷崩壊事件のことを覚えている者も存在する。

●JAXA

独立行政法人、宇宙航空研究開発機構（Japan Aero space eXploration Agency）の略称で、本作には実名で登場する。



◀ロボット研究部のメンバーとJAXAがどうかかわる!?

「『ロボティクス・ノーツ』の科学も、従来のロボットの否定から始まります」

えたからです。

——ちなみに、協力を得られたのは、形は違えど、物造りという部分が共通していたからでしょうか？

志倉　はい。〝物造り〟という観点では共通する部分が大いにありますからね。最近では、はやぶさの成功などで注目を集めていましたが、その開発過程において、実際は報道された以上にさまざまなドラマがあったんだと思います。JAXAがロボットを作るという表現は、実際ある程度の拡大解釈が必要ですが、逆に「JAXAならあり得る」と言い換えられるリアリティも、否定できないレベルだと思うんです。

ポケコンで拡張される現実

——ゲーム内に登場する「ポケコン」とはどんなものなのでしょうか？

志倉　形は7インチワイドのiPadのようなものになります。そのなかにメールやTV電話、ゲームアプリやツイッターアプリ、拡張現実アプリなどが入っています。作中では自動的に起動することもあれば、プレイヤーが任意で起動することもできます。役目としてはフォーントリガーと似ていますね。

——フォーントリガーはメールの返信でしたが、ポケコントリガーはツイッター上でのつぶやきなどもゲームに影響していくんですね。

志倉　そうですね。ツイッターによる情報収集や書き込みの拡散などもストーリーに多大な影響を及ぼします。

——ツイッターをゲームに登場させようと思ったのは、志倉さんご自身がこのツールを使ってみて何かを感じたからなのでしょうか？

志倉　ツイッターはライブ感がありますよね。掲示板やブログはアーカイブとして利用できますが、ツイッターは10分前の情報がもう古かったりします。

——タイムラインはすぐに流れてしまいますね。

志倉　そのツイッターの〝時間の特性〟をゲームの緊張感へとつなげられればなと思っています。

——なるほど。ほかにも、ポケコンならではの機能はあるのでしょうか？

志倉　やはり拡張現実ですかね。ゲーム中で、島の各地に隠されたとある告発文書を探す場面がたびたびあるのですが、この文書はあくまでもデジタルデータとして隠されているので肉眼で見ることはできません。ポケコンを通して探し、パズルのように集めていくことになります。それから、現実の景色やモノにCGを合成するということも可能です。例えば、不恰好なロボットにカッコイイテクスチャを貼ってみたり、ツンデレなヒロインに勝手にネコ耳を付けてみたりするような。もちろん、貼り込まれたCGは対象物に貼り付くようにマッチムーブしますので、ポケコンに映っている人が動いても自動で追尾します。

（次号に続く）

SUPPLEMENT

●ポケコン
ポケットコンピュータの略称。主人公が所持する端末で、TV電話やメールのほか、ツイッターアプリなども搭載されている。本作には従来のAVGのような選択肢の分岐はなく、このポケコンによるメールや電話の返答、ツイッターでの振る舞いによって物語が分岐していくことになる（ポケコントリガーシステム）。ちなみに、ポケコンの使用場面はシナリオの進行によって登場することもあれば、主人公が任意で呼び出すこともできるようになっている。

●拡張現実
現実の情報に電子情報を加える技術。ポケコンにはこのアプリが搭載されており、ポケコンのカメラ越しに物体をのぞきこめば、モニタ上に現実では存在していないオブジェクトを追加したり、現実とは違った形で見たりすることができる。また、現実の動きに拡張現実を合わせる「マッチムーブ機能」もあるので、カメラがとらえる範囲内なら対象が動いても問題はない。



◀拡張現実がロボット制作のカギになるのだろうか……。

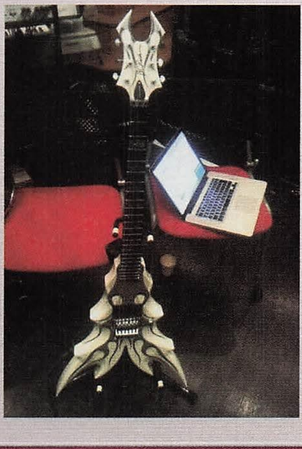


次号予告　『ロボティクス・ノーツ』インタビュー後編

次回のインタビュー後編では、いよいよ気になるキャラクターについて、志倉さんに直撃！　取材班がインタビュー現場で目にしたものとは⁉

志倉千代丸のよろしく脳ドック

ども。志倉千代丸です。無事に（？）第2回目を迎えられた当コラムは、今回も僭越ながら私、志倉千代丸の厨二脳をCTもMRIも使わずにスキャンし、テキストにしていこう！　という誰得なコーナーです。さてさて。最近は『物創り』という言葉が一部のプロクリエイターだけのものではなくなってきましたよね。例えば『作曲』というクリエイティブ。このコラムを読んでくれている人の中にも、プロアマ問わなければきっと沢山の作曲者の方がいらっしゃると思います。そんなワケで今回のお題は「どんな手順で作曲してますか？」というテーマです。これはPCツールなどの使用手順の話ではありません。脳内の思考手続きの話ですかね。作曲の定義をリズム、コード、メロディの3要素として、今回はその中で最も肝心と言えるメロディの話をしましょう。さて、どうやってメロディを『ゼロ』から『イチ』へと進化させますか？　時々「天から降りてくる」なんて都市伝説を耳にする事もありますが、それに期待するのもおかしな話ですよね。天が勝手に創ってくれるのを待つだけの簡単な作業をクリエイティブとは呼べませんので（笑）。じゃあ僕の場合はどうしているのか？　ですが。まず一つ、僕には特技があります。それは妄想です。その特技を最大限生かす事で作業途中の『楽曲の破片』を生み出した段階から、ある程度までアレンジされた完成形を妄想する事が可能です。これによって早い段階で「イケる、イケない」のジャッジができる利点が生まれます。もう一つは『脳内ボーカロイド機能』です。これはメロディが完成していく過程において、その楽曲を歌う予定の、まさにその歌手の声で、既に脳内では唄っているという歌声妄想機能です。こちらもとても便利です。音域ごとの声の特性はもちろん、ビブラートやシャクリなどの唄い回しなど、ある程度の予備知識は必要ですが、この機能によってさらに具体的な仕上がりイメージでもって脳内再生され、ここでもまた「オイシイ、オイシクナイ」のジャッジができたりします。つまり『作曲』における僕にとってのセオリーは「途中素材から、いかにして完成形をイメージできるか？」という事なんだと思います。クオリティや仕上がりイメージの着地点を妄想し、事前に必要な調整箇所が見つけられたなら、それが僕の作曲における唯一の武器なのかも知れません。





かかってこい！
ファントムブレイカー
『ファントムブレイカー』
広報隊長
長島☆自演乙☆雄一郎
□ジャンル
美少女対戦格闘ゲーム
□機種
Xbox 360
□価格
通常版:8,190円
初回限定版:9,975円
□キャラクターデザイン
鈴平ひろ
http://5pb.jp/games/phantombreaker/
PHANTOM BREAKER
ファントムブレイカー
XBOX 360
初回限定版
通常版
初回限定版内容
（2種）
・ささきむつみ、フミオ、karoryら、人気イラストレーターによる各キャラクター描きおろし差し替えジャケット
・サントラCD
2011年4月28日発売予定
発売元：株式会社5pb.
〒154-0003 東京都世田谷区野沢4-21-13 駒沢STUDIO
カスタマーサポート:TEL03-6824-9707
受付時間13:00～18:00（弊社休業日、土日祝日を除く）
©2011 5pb. Inc.
※画像&画面は開発中のものです。変更になる場合もございますのでご了承ください。
http://5pb.jp/games/
XBOX 360
Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE および Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。
CERO
審査予定
レーティング



ピックアップ ニュース&レポート

今回は『ゼノギアス』と『キングダム ハーツ』のサントラの発売を記念して、それぞれを作曲した光田氏、下村氏にインタビュー!!

今回のニュース

- ●『ゼノギアス』の音楽を手掛けた光田康典氏と『キングダム ハーツ』の音楽を手掛けた下村陽子氏が熱く語る!
- ●ワーナーが日本のゲーム業界に本格参入! まずは4本をリリース

ニュース グッズ

『ゼノギアス』『キングダム ハーツ』のアルバム発売を記念して2人の作曲家が曲作りへのこだわりを語る!



光田康典氏（左）

1992年スクウェア（現スクウェア・エニックス）に入社し、現在はフリー。『クロノ・トリガー』で作曲家デビューし、『ゼノギアス』『クロノ・クロス』なども手掛ける。

下村陽子氏（右）

カプコン、スクウェアを経て、現在はフリー。『ライブ・ア・ライブ』や『パラサイト・イヴ』、そして『キングダム ハーツ』の全シリーズの曲を手掛けている。

光田氏、下村氏のそれぞれの曲に対する思いとは

――今回13年の時を経て、アレンジアルバムが発売となった『ゼノギアス』ですが、どういった経緯で今回のアルバム制作に至ったのでしょうか?

光田康典氏（以下、光田） 最近の僕の仕事はオーケストラを使った作品がかなり多くなっていまして、その生録音やレコーディングを数多くこなしたことでおもしろいものが見えてきました。そんななか、オーケストラ調で演奏した『ゼノギアス』という作品を今作ったら、どんなサウンドに仕上がるんだろうと。実はこの企画自体はかなり前から考えていて、いつか機会があればやりたいと思っていたんです。2008年にPSPでアーカイブスも出ましたし、13年たってもまだ人気が衰えていないということで、この機会に1枚アレンジアルバムを出したらどうだろうかと、企画を提案させてもらいました。

――次は『キングダム ハーツ』の曲を手掛けられた下村さんにお聞きします。本作はやはりディズニー作品がかかわっていることが魅力だと思うのですが、ディズニー系の曲を手掛けるうえで意識していることや注意していることは?

下村陽子氏（以下、下村） 本当にたくさんの方が知っている曲なので、基本的にそのイメージは崩しちゃいけないと思っています。劣化アレンジになることだけは絶対に避けたい。聴いたときにディズニーの音楽を知っているファンのみなさんから「これはちょっとないんじゃないの?」と思われるのは嫌なので、そこは特に気を使っていますね。私自身、ディズニーの曲は素敵な曲だなと思うので、作り手でありながらユーザーでもあるよう、両方の視点を考えながら作るように心がけています。

――ちなみにお二人は、どういうときに曲が思い浮かぶのでしょうか?

光田 僕は仕事モードに入らないとダメなので、「今日は曲を書く」と決めると、朝から曲作りに没頭します。

下村 私は思いつくまま気の向くまま。「今日は曲を書こう!」と思っても、全然書けないときもあります。なんでもないときに「いけるかもしれない」って、そこから急に没頭して、気づいたら鍋が焦げてたみたいな（笑）。これは極端な話ですが、それまでしていたことを忘れて、急に没頭してしまいます。それは環境のせいもあるのかも? みっちゃん（光田氏）は住むところと仕事場が離れてますが、私は生活する場所が仕事場なので、それがやっぱりよくないって思うんです。できないときは普通にリビングに逃げちゃいますし、逆にご飯作りながら「これ絶対今書いておかないと忘れる」と思ったら、すべてをやめて仕事部屋にこもって2時間出てこないとか。性格もあるとは思いますが……。

――曲を作るうえで特にこだわっている点などはありますか?

光田 全部こだわっていますよ。最初から最後まで、曲作りにはこだわっているつもりです。また、使いたい楽器は作品によって違いますね。「基本的に好きなんだけど、今回はちょっと使えないな」とか。特にこだわってるというと「調」ですかね?

下村 調は私も気にします。基本になる調とかはタイトルで決めたりしますね。

光田 調は曲のカラーが出るので、ものすごくこだわりますね。例えば、歌モノを書いて「音が出ないので半音下げてください」と言われると非常にへこみます（苦笑）。何のためにこの調にしたんだって。半音下がっただけで別の曲になってしまう。

下村 シャープが多い、フラットが多いだけで、全然違ったりしますしね。

光田 なので、そういうときはがっくりきますね。がんばって作ったのに、ひと言で崩れてしまう。でも、物理的に録れない以上、仕方がないですからね。だから歌モノはやっぱり難しいんです……。

『ゼノギアス』アレンジアルバム

「-MYTH- The Xenogears Orchestral Album」



- 発売中
- ￥3,000（税込）

◀『ゼノギアス』の楽曲のなかから、全14曲をブルガリアで新たにレコーディング。e-STORE限定のアナログ盤も発売中。

「KINGDOM HEARTS Birth by Sleep&358/2 Days オリジナル・サウンドトラック」



- 発売中
- ￥3,800（税込）

◀『KH』シリーズの3作品の音源を収録した3枚組のアルバム。すべての楽曲が2ループ構成で収録されている。

電撃PSでもインタビューを掲載!

今回のインタビューは2時間にもおよぶロングインタビューでしたので、2月24日発売の電撃PSと内容を分けて掲載しています。電撃PSのほうのインタビューもチェックすれば、今回発売のアルバムに関する秘話がバッチリわかるはず。また、インタビューの完全版を電撃オンラインで公開する予定です。

ニュース イベント 「ゲームの電撃 感謝祭 2011」のアークシステムワークスブースに注目！

3月6日にアスキー・メディアワークスが開催するイベント「ゲームの電撃 感謝祭 2011」にて、アークシステムワークスがブースを出展する。このブースでは同社のFTG『ブレイブルー』の最新グッズが販売される予定だ。当日販売されるのは「らぐなタペストリー」「らぐな&のえるマイクロファイバータオル」「ぶれいぶるークリアファイル2種類セット」「ぷらち・・・な？ポーチ」の4種類。なお、先着購入者特典のプレゼントもあるので、気になる方はお早めに！




ゲームの電撃 感謝祭 2011
- 開催日時：3月6日（日）10:00〜17:00
- 開催場所：ベルサール秋葉原1F/B1F
- 入場料：無料

ニュース トピックス あのワーナーが日本のゲーム市場に本格参入！ まずは4タイトルをリリース

ワーナー・ホーム・ビデオ&デジタル・ディストリビューションは2月10日、ゲームパブリッシャーとして国内ゲーム市場に本格参入すると発表した。元々ハリウッド映画などの配給で有名な同社だが、北米などではゲームパブリッシャーとしても活動しており、自社が持つ映画コンテンツをゲーム化し、映画との相乗効果を狙うというのが主な国内戦略となる。

今秋までの発売予定タイトルは、4月21日発売の『レゴ ハリーポッター 第1章-4章』、秋発売予定の『バットマン アーカム・シティ（仮）』など4タイトル。なお、日本ではなじみは薄いが『レゴ』シリーズは全世界で累計300万本以上を販売しており、同社の主力シリーズともいえる。



▲映画「ハリー・ポッター」シリーズの第1作から第4作までをモチーフとしたA・AVG。レゴのパーツで自分のキャラを作成できる。



▲第3作目となるホラーFPS。前作『F.E.A.R. 2』は2009年8月に日本でも発売されている。今作はオンラインを介した協力プレイも可能。



▲J.R.R.トールキンの名作『ロード・オブ・ザ・リング』を題材にしたダークファンタジーA・RPG。最大3人での協力プレイに対応している。



▲2010年1月に発売された『バットマン アーカム・アサイラム』の続編。ゴッサムシティの中心地に、バットマンが舞い降りる。

ニュース グッズ 『逆転検事2』のサウンドトラックとドラマCDが2月28日に同時発売！

2月3日に発売されたDS『逆転検事2』のサントラCDが、カプコンの直販サイト「イーカプコン」限定で2月28日に発売される。作曲者は前作同様に岩垂徳行氏。なお、イーカプコンの公式サイトでは試聴版音源を公開中だ。また、「ドラマCD 逆転検事2 〜宇宙からの逆転!?〜」も同日にタブリエ・コミュニケーションズより発売。こちらは、本作の公式サイトで公開中のボイスドラマ第1話と限定配信だった2〜5話を収録し、さらに20分以上の後日談が追加されている。




逆転検事2 オリジナル・サウンドトラック
- 2月28日発売
- ￥2,625(税込、イーカプコン限定)

ドラマCD 逆転検事2 〜宇宙からの逆転!?〜
- 2月28日発売
- ￥2,000（税込）

ニュース グッズ 366日いつでも愛する“カノジョ”たちに会える！「ラブプラス日めくりカレンダー2011」

『ラブプラス』シリーズに登場するマナカ、リンコ、ネネのイラストが満載の366日の日めくりカレンダーが3月24日に発売される。未公開のイラストや本作のキャラクターデザインを務めるミノ☆タロー氏描き下ろしのイラストも収録されている。カレンダー裏面はメモ帳としても使用可能。そのほか、誕生日や記念日などのシールシートが1枚付属する。なお、日めくりカレンダーの日付は高校生らしくスクールカレンダー形式で、2011年4月1日から2012年3月31日まで。





ラブプラス日めくりカレンダー2011 (2011年4月1日〜2012年3月31日まで)
- 3月24日発売
- ￥2,310(税込)

ニュース トピックス トヨタがソーシャルアプリに参入!? ソーシャルアプリコンテスト始まる！

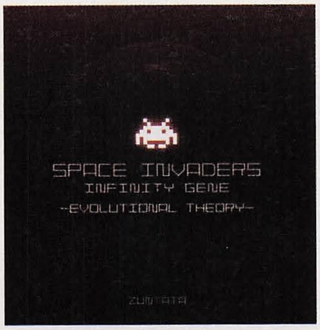
若者のクルマ離れといわれて久しい昨今。トヨタはこの状況を打破すべく、クルマの楽しさ・おもしろさを広く若い世代へ伝える活動の一環として、「TOYOTA SOCIAL APP AWARD」を2月3日よりスタートさせた。

本アワードは、インターネットやソーシャルアプリといった、ITポップカルチャーとの親和性が高い若年層を「日本が世界に誇る創造力を持つ若者」としてとらえ、その才能から「クルマ関心向上のアイデア」を公募するという企画。なお、有望と判断されたアプリについては、開発支援を行うことも視野に入れているという。

ソーシャルアプリアワード 「TOYOTA SOCIAL APP AWARD」
- 募集期間：2月3日〜4月28日
- 応募条件：PC、モバイル、スマートフォンなど、マルチデバイスで動作するアプリであること(※スタンドアローン型およびコンシューマゲームはエントリー不可)
- 賞金：総額300万円
- 公式サイト：http://toyota-app-award.jp/

ニュース グッズ 『スペースインベーダー インフィニティージーン』の全楽曲を収めたサントラCDが発売！

タイトーはSTG『スペースインベーダー インフィニティージーン』のサントラCDを3月30日に発売する。ゲーム中の全楽曲を収録しているほか、登場する全キャラクターの図鑑などが付属。なお、収録曲のうち4曲が聴けるサンプルCDを10名様にプレゼント！ 応募方法はP.163の読者プレゼントページを参照してほしい。



スペースインベーダー インフィニティジーン エヴォリューショナルセオリー
- 3月30日発売
- ￥2,800(税込)

ニュース イベント 3月6日、ZUNTATAサウンドが夜の渋谷で響きわたる！

タイトーのサウンド開発チーム「ZUNTATA」によるライブが12年ぶりに開催！ 本ライブは3月6日に渋谷O-EASTで開催される「ゲームミュージックダブルLIVE」の第2部として行われるもので、内容は『ダライアスバースト アナザークロニクル』ライブ&開発者トークショーとなっている。詳細は公式サイト（http://zuntata.jp/）を参照してほしい。

ZUNTATAライブ出演者

[ZUNTATA]
土屋昇平　小塩広和　石川勝久

[特別ゲスト]
Remi（Vocal）　古島知久（Drum）
黒田英明（Guitar）　吉田仁郎（Guitar）
古川典裕（Keyboard）

ゲームミュージックダブルLIVE 第2部『ダライアスバースト アナザークロニクル』
- 日時：3月6日（日）開場17:30／開演18:00
- 開催場所：渋谷O-EAST
- 入場料：￥4,500（税込）







TOPICS

次世代携帯型エンタテインメントシステム
(コードネーム:NGP)

Next Generation Portable 発売!

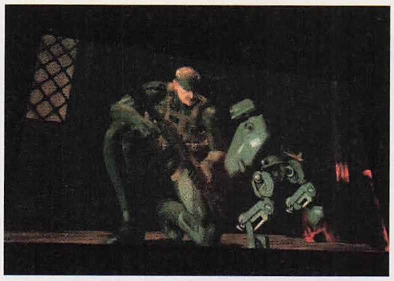
PlayStation Meeting 2011にてPSPの次世代機「NGP」がお披露目! その性能と特徴に迫る!!

PSPの次世代機となるコードネーム:NGPが発表に!

SCEは、PSPの次世代機という位置づけの新たな携帯機(コードネーム:NGP/Next Generation Portable)を2011年末に発売すると発表した。SCEの代表取締役兼グループCEOの平井一夫氏が「ユーザーのみなさまの日常をすべて遊びに変える」という目標とともに発表したNGPは、PSPにはない新たなデバイスを多数搭載。特に大きなポイントは、マルチタッチスクリーン&マルチタッチパッド、デュアルアナログスティック、そしてゲーム機初の3G回線への対応だ。また、マルチタッチスクリーンに適した新たなホーム画面や「LiveArea」「Near」といったNGP用のサービスも紹介された。さらに実機を使ったデモも公開され、カプコンの竹内潤氏は今後発売されるダウンロード版『モンスターハンターポータブル 3rd』を披露。KONAMIの小島秀夫氏やセガの名越稔洋氏なども、PS3専用タイトルをNGP用に移植したリアルタイムムービーを公開。コーエーテクモゲームスの鈴木亮浩氏は『真・三國無双6』をNGP用にアレンジしたデモで、マルチタッチパッドを使用したアクションを実演した。



◀マルチタッチスクリーンには、パネル表面の電気容量を感知する静電容量方式を採用。軽く触るだけで操作できる。



▶NGPではPS3さながらのクオリティのリアルタイムムービーが再生可能。移植期間もそれほどかからないようだ。

Android端末でもPSが楽しめる

「PlayStation Suite」

Android端末向けの初代PlayStationコンテンツと、新たなゲーム開発環境を採用した新コンテンツを提供する取り組み「PlayStation Suite」も発表。Android2.3以上で動作する開発者向けのライセンスプログラムの提供なども行っていくという。「PlayStation Suite」で新たに開発されるコンテンツはNGPにも対応予定で、提供は年内を目指す。

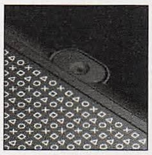


NGPの気になる8つのポイント



LiveArea

多くのユーザーとゲームの楽しさを共有する新たなプラットホームのようなもの。同じゲームをプレイしているフレンドの状況などをネットワークを通じて確認できる。またメーカーから提供されるゲームの最新情報なども、この「LiveArea」から取得可能だ。



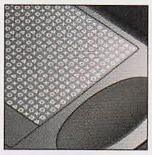
カメラ

NGP本体の前面と背面にそれぞれ1基のカメラが搭載されている。画素数などのスペックはまだ不明だが、AR(拡張現実)を使った機能など、ゲーム以外の用途にも使用できそうだ。内蔵マイクと合わせれば、PSP同様にSkypeも楽しめるかもしれない。



デュアルアナログスティック

PSPで採用しているアナログパッドと呼ばれるスライド式パッドから、スティックを倒す操作が可能なアナログスティックに変更。このアナログスティックは、左右にそれぞれ1つずつ備わっており、従来のPS用コントローラの感覚で操作できるのが嬉しい。



有機ELディスプレイ&マルチタッチスクリーン

画面は5インチの有機ELディスプレイを搭載しており、解像度も960×544とPSPの約4倍もある。また、ディスプレイと本体背面にはマルチタッチスクリーン・パッドを搭載しており、ホーム画面やゲーム中の操作などがタッチ操作で行えるようになっている。



Near

NGPに標準搭載されるPlayStation Networkとユーザーの位置情報を活用したアプリケーション。現在地周辺や移動経路中のユーザーがどんなゲームをプレイしているのかがわかるほか、現在の地域のゲームランキングなどを調べることが可能だ。



センサー

3軸ジャイロセンサーや3軸加速度センサー、3軸電子コンパスなど3種類のセンサーを内蔵。これらの高性能なセンサーのおかげで、NGP本体を傾けることで操作や画面に影響するなど、NGPの位置や状態もゲームに反映させることができる。



ゲームメディア

UMDからゲームメディアを変更し、フラッシュメモリタイプの専用メディアを採用。これにより、大容量のデータを取り扱えるようになるだけでなく、追加コンテンツやセーブデータの保存も、このメディアで直接行えるようになる。



3G回線

ゲーム機としては初の3G回線(現行の携帯電話の通信網)に対応。キャリアや契約形態など、現状では不明な部分が多いが、この回線を使うことで、より手軽にネットワークへ接続することができるようになる。また、PSP同様にWi-Fiにも対応する。

NGPに参入する国内メーカー

アークシステムワークス/アートディンク/アイディアファクトリー/アイレムソフトウェアエンジニアリング/アクワイア/アスキー・メディアワークス/アリカ/アルヴィオン/インデックス(アトラス)/AQインタラクティブ/SNKプレイモア/エディア/エンターブレイン/ガスト/角川ゲームス/角川書店/カプコン/ガンホー・オンライン・エンターテイメント/キューエンタテインメント/グラスホッパー・マニファクチュア/クラフト&マイスター/ゲームロフト/元気/コーエーテクモゲームス/コードマスターズ/コナミデジタルエンタテインメント/サイバーコネクトツー/システムソフト・アルファー/スクウェア・エニックス/スパイク/セガ/タカラトミー/チュンソフト/ディースリー・パブリッシャー/ディンプス/トーセ/ナウプロダクション/日本一ソフトウェア/日本ファルコム/ハドソン/ハムスター/バンダイナムコゲームス/フロム・ソフトウェア/マーベラスエンターテイメント/メディア・ファイブ/ユークス/ユービーアイソフト/レベルファイブ(計48社)



［正面(実寸大)］



［上面］
［左側面］
［右側面］
［背面］
［底面］

●NGPの仕様

CPU	ARM Cortex.-A9 core(4core)
GPU	SGX543MP4+
外形寸法	約182.0×18.6×83.5mm予定(幅×高さ×奥行き。最大突起部除く)
スクリーン	5インチ(16:9)、960×544、約1677万色、有機ELディスプレイ、マルチタッチスクリーン(静電容量方式)
背面タッチパッド	マルチタッチパッド(静電容量方式)
カメラ	前面カメラ、背面カメラ
サウンド	ステレオスピーカー内蔵、マイク内蔵
センサー	6軸検出システム(3軸ジャイロ・3軸加速度)、3軸電子コンパス機能
ロケーション	GPS内蔵、Wi-Fiロケーションサービス対応
キー・スイッチ	PSボタン、電源ボタン、方向キー(上下左右)、アクションボタン(△、○、×、□ボタン)、Lボタン、Rボタン、左スティック、右スティック、STARTボタン、SELECTボタン、音量＋ボタン、音量－ボタン
ワイヤレス通信機能	モバイルネットワーク通信機能(3G回線)、IEEE 802.11b/g/n(n=1x1)準拠(Wi-Fi)(インフラストラクチャーモード/アドホックモード)、Bluetooth 2.1+EDR準拠(A2DP/AVRCP/HSP対応)

座談会

ついにPSPの次世代機が！電撃ゲームス編集部の反応は!?

性能は文句なし！気になるのは値段？

編集A：何度もウワサにはのぼっていたPSPの次世代機が、ついに発表されたね。

編集B：タッチスクリーン＆背面タッチパネルと3G回線をのぞけば、PSPのスペックを上げた、まさしく正統派な次世代機だと思う。

ライターC：率直な感想としてはPSP＋iPhoneに近いイメージを受けました。

編集A：まさしく現状のゲーム機の要素を全部搭載しました！　みたいな。3D立体視がなかったのが意外だけど。

編集B：ゲーム好きとしては、アナログスティックが2つあるのがいいね。発表会で『MHP3rd』のデモプレイも公開されていたけど、右スティックでカメラ視点を変更できるのは嬉しい。

編集A：背面のタッチパッドをなぞるだけでカメラ視点を変えられたりとかもできたらいいよね。

ライターC：タッチスクリーンはほかのハードでも使われてきましたけど、背面のタッチパッドは斬新でかなり楽しそう。このパッドがどうゲームに生かされるのか、すごく期待ですね。

編集A：携帯機というか、ゲーム機初の3G回線搭載ということについてはどう思う？

編集B：まずは本体価格と通信料が気になるかな。NGPはWi-Fiモデルと3G＋Wi-Fiモデルを検討しているとのことだけど、同じように2つのモデルがあるiPadを例にとると、3G回線を搭載するだけで13000円前後も高くなっちゃうんだよね。だからNGPも3G回線の有無によって価格が変化する…とか？

ライターC：スマートフォンは通信費のデータ定額プランだと月々5000円前後がかかりますけど、どこでもネットワークに接続できるのはやっぱり便利ですよね。

編集B：それとカメラが付いているからAR（拡張現実）との相性もいいね。

編集A：UMDドライブがなくなって、新型のゲームメディアになったことについては？

ライターC：書き込みも可能なフラッシュメモリタイプになったのは便利だと思います。データ容量も増やせますし。ただ、既存のUMDのゲームがプレイできないのは寂しいですけど。

編集B：でも『MHP3rd』みたいにダウンロード版のPSPタイトルならNGPでもプレイ可能でしょう。発売済みのUMD版タイトルも徐々にダウンロード版を発売していくみたいだし。

ライターC：あと、PS3タイトルの移植も、登壇したクリエイターが口を揃えて難しくないと言っていたのが印象的でした。

編集A：携帯機でPS3さながらの描写ができるのはスゴイよね。小島監督は、家では据え置き機で、外ではその続きを携帯機で遊べるようにするのが夢で、PS3とNGPならそれができると話していたよね。これまでのゲーム機とは異なる連係にも期待できそう。

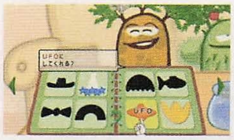
編集B：気になる点といえば、やっぱり本体の価格だよねぇ。

ライターC：価格は3万円台に押さえてほしいです！

編集A：価格のハードルさえクリアできれば、絶対に大ヒット間違いなしのハードだと思う。発表段階からかなり盛り上がっているし、この盛り上がりのまま発売までいってほしいね！

NGPに参入する海外メーカー

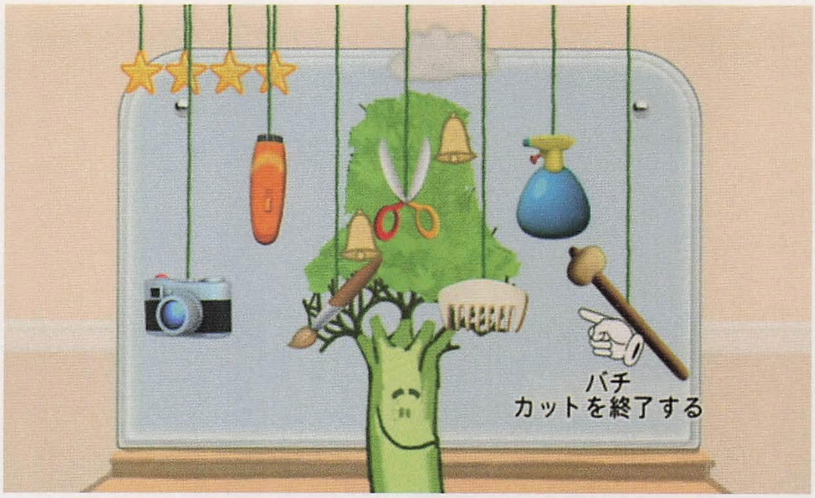
【北米】Activision, Inc.／Capybara Games／Demiurge Studios／Epic Games Inc.／Far Sight Studios／Frima／High Voltage Software／Kung Fu Factory／Paramount Digital Entertainment／PopCap Games／Powerhead Games／Trendy Entertainment／Ubisoft®／Warner Bros. Interactive Entertainment／2K Games／2K Sports（計16社）
【欧州】Avalanche Studios／Climax Studios Ltd／Codemasters Software Company Ltd／Eurocom Developments Ltd／Eutechnyx Ltd／Exient Ltd／Firemint PTY Ltd／Gameloft SA／Gusto Games Ltd／Home Entertainment Suppliers PTY Ltd／Impromptu Software Ltd／RebellionR／Rockstar Games／Sidhe Interactive／Sumo Digital Ltd／Team 17 Software Ltd／Ubisoft Entertainment SA／Zen Studios Ltd（計18社）



▲お客さんは奇抜なヘアスタイルを注文してくる。注文どおりに仕上げて、高い評価を得ればプレゼントがもらえるかも？



▲バリカンでの細かい調整や、フデを使ったカラーリングも自由自在。失敗してもキリフキで水をかければ元どおり！



ダウンロードゲーム



いつでもどこでも基本はダウンロード

今回紹介するゲームは理髪店が舞台。お客さんの注文どおりに可愛くカッティングできるかな？　ただし、お客さんは農作物です!!

担当ライター　エマヌエル



先日、気分転換のため、髪を染めたのですが周りからはやや不評。今回紹介する『盆栽バーバー』みたいに気軽にやり直せないカナ……。

盆栽バーバー

任天堂

Wiiウェア
- 配信中
- PZG（新感覚スタイリング）
- 800Wiiポイント
- 1～4人

農作物のお客さんを相手にカリスマ美容師を目指せ！

ここはとある山村。プレイヤーはこの村で久しぶりに開店した理髪店のマスターとなり、途切れることなくやってくるお客さんの髪をカットしていく。ただし、お客さんは農作物!!　本作は、人参やジャガイモといった農作物の髪（葉っぱや枝）を、Wiiリモコンを使って注文どおり仕上げていく新感覚ヘアスタイリングゲームだ。カットだけでなく葉っぱをフデで着色させるなどして、満足のいく髪型に仕上げよう。

うわっ切りすぎた、やべぇ……！植物相手にそんな心配はいりません

バーバーを題材としたゲーム自体が珍しいのに、お客が農作物。この時点で本作のデザインセンスの高さがうかがい知れます。お客さんから注文されるヘアスタイルは「シチサン」などなじみのあるものから、「バタフライ」「シンゴウキ」「オウカン」などの、名前からはおおよそ想像のつかないものまで実に多彩。前衛的すぎてワタシはちょっとついていけ……理解できません。また、本作は理容師免許のない一般の方がプレイされるので、カッティングのミスで根元からバッサリいってしまい、丸坊主状態になってしまうことも多々あります。これがリアルなら菓子折り3つでも許してもらえないトコロですが、植物相手だから大丈夫！人権とかそういう意味ではなく、キリフキで水をかければ切り取ってしまった部分がすぐに復活するので、納得がいくまで何度でもやり直せます。満足してもらえたお客さんからのプレゼントや、協会からの証書の贈呈など、やり込み要素も多く、ついついハマれる不思議な作品です。

最新＆注目ダウンロードゲーム

アースワームジムHD

PSN PS3
- ゲームロフト
- 配信中
- ACT
- ￥600（税込）
- 1～4人（オンライン最大4人）

1995年にメガドライブで発売され、その滑らかな動きで絶大な支持を得たACT『アースワークジム』がHDになって再登場。サイバースーツによりスーパーミミズとなった主人公・ジムを操り、囚われた姫を助け出そう。伸縮する頭を使ったユニークなアクションも特徴だ。



▲最大4人のマルチプレイモードも搭載。HD化でより綺麗に、より滑らかに動くジムを遊びつくそう！

PixelJunkシューター2

PSN PS3
- キューゲームス
- 3月3日配信
- STG
- ￥1,000（税込）
- 1人用（オンライン2人）

流体力学を取り入れ、マグマを水で固める、氷をマグマで溶かす、といった液体を使ったギミックがおもしろい、パズル要素満載のSTG『PixelJunkシューター』最新作。新要素として、今作では初のオンラインに対応しており、世界中のプレイヤーと対戦が楽しめる。



▲オンラインバトルは攻めと守りの交代制。相手よりカプセルをより多く運べたほうが勝者となる。

@SIMPLE DSシリーズ　Vol.6 THE 密室からの脱出～スカイタワー編～

DSiウェア
- ディースリーパブリッシャー
- 配信中
- AVG
- 500DSiポイント
- 1人用

建設中の超高層電波塔・スカイタワーに、ひょんなことから閉じ込められてしまった主人公。本作はそんなドジな彼を救い出す脱出ゲームだ。全3ステージで構成されており、タワーの内部を探し回って脱出のヒントを見つけ出そう。密室と化したタワーから無事脱出できるか？



▲現在建設中の634mの「某ツリー」のような高層タワーが舞台。

ブロックス

PSN PS3
- ゲームロフト
- 配信中
- PZG
- ￥800（税込）
- 1～4人（オンライン最大4人）

フランス生まれの陣取りゲームがPSN(PS3)に登場。区切られたボードにさまざまな形のピースを配置して、自分のテリトリーを広げていくのが目的となる。オンライン対戦も可能。さらに、PlayStation Moveにも対応し、通常のコントローラよりも直観的な操作で楽しめる。



▲友達と集まって対戦するのはもちろん、PlayStation Networkを通じた、最大4人のオンライン対戦も可能。

PS3のHDDを交換する人はFWアップデートに注意！

2月1日以前にPS3のファームウェアをバージョン3.56にアップデートし、その後HDDの交換を考えている人は、交換前にさらにバージョンアップをしておくことをオススメする。ファームウェアのバージョン表記は3.56のままで変わらないが、HDD交換時の不具合が修正されている。



ゲームでトモダチのコミュニティ！

今回は、没落した貴族のお坊ちゃま&お嬢さまのお世話をしながらコミュニケーションもできる、育成ソーシャルゲームを紹介！

担当ライター　千歳



最近、ケータイをマナーモードにし忘れて外出することが多いです。早くもボケが？　気をつけないと…。

ウチのお坊ちゃま・お嬢さまは世界一！

お家を再興するためにお嬢さまとがんばります！

小さい子ってかわいいですよね。何もしてなくてもかわいいんですけど、遊んでいたり、慣れない手つきで一生懸命フォークやお箸を使ってご飯を食べているところとか、すっごくかわいくていつまでも見ていたくなっちゃうし、癒されますよね。

まあこのゲームのお坊ちゃまとお嬢さまは、そんな「小さい子」よりも年齢はだいぶ上なのですが……。でも、思わず応援したくなるほど一生懸命で健気なんです！

物語は、ある名門貴族が没落してしまったことから始まります。その貴族のお坊ちゃま、もしくはお嬢さまは、まだ子供にもかかわらず、親元から離れてお家再興のために立派な貴族を目指して家庭教師、つまりプレイヤーと一緒にがんばることになるんです。ちょっとプライドが高くて生意気なんですけど、でもまだまだ両親に甘えたいさかり。でもその思いをガマンして、日々"立派な貴族"になろうとがんばっている姿がケータイを通してひしひしと伝わってくるんです。その姿が健気でかわいいのなんのって！　ちょっと肩入れしすぎじゃないの？　と引かれるかもしれませんが、世界観にのめり込むにはそれなりのワケってモンがあります。プレイヤーはお坊ちゃまとお嬢さまの家庭教師なのですが、実はただの家庭教師ではありません。なんと、その貴族の屋敷の庭で、長年（それこそお坊ちゃま&お嬢さまの祖父母世代から）生活をともにしてきた大樹の精霊なんです。没落して困っているお家のために、何かしてあげたい……。その強い思いが実現し、人間となってお坊ちゃまとお嬢さまの前に現れた、ということです。あ、もちろん「正体は精霊」ということは、今のところ知られていませんよ。今のところは。ただ、同じように貴族の身を案じていた、くまのぬいぐるみも精霊としての意思を持って、プレイヤー、ひいてはお坊ちゃまやお嬢さまのために、何かとサポートしてくれます。

しかしまあ、かわいいともだえているだけでは何も変わりません。一緒にお稽古をして貴族としてのたしなみを身につけたり、1時間に1回参加できる社交パーティに参加したりしながら、貴族ポイントをためていきましょう。この貴族ポイントが一定値に到達すると、爵位が上がり名声も広がってお家再興へとつながるワケです。

それがいわゆる育成要素なんですが、ただ育てていくだけではなく、もちろんイベントやほかのプレイヤーとの交流もあります。ですが、なんといっても注目したいのはお着替え要素！　爵位が上がるたびに新しい衣装やアクセサリーをもらえます。さらに特別イベント期間中には、特定の衣装を着ることでいつもより多くの貴族ポイントがもらえるんです。お坊ちゃまやお嬢さまをドレスアップさせて、貴族ポイントもたくさんもらえるなんて一石二鳥ですよね！　これからも、お坊ちゃま&お嬢さまを愛でながら一緒にがんばっていきますよー!!



▶何気ない日常会話の中から、教え子の一生懸命さとかわいらしさが見えて、もだえる毎日です。





▲◀お着替えは、服はもちろん髪型から髪飾り、胸元まで細かく変えられます。ボーナスがつくと、お稽古画面で表示される機能は便利！

お着替えでポイントボーナス発生！



没落した名門貴族の、お坊ちゃまかお嬢さまのどちらかの家庭教師となって育てていく育成ゲーム。お家の再興と社交界への正式デビューを目指して、お稽古や子供用のパーティで貴族ポイントを獲得して爵位を上げていこう。お稽古は道具さえあれば、難しい操作をする必要はナシ。ただし教え子のゴキゲンが悪いと、得られるポイントも少なくなる。また、1時間に1回マイページにアクセスすると「お勧めボーナス」として50クラウン（ゲーム内での通貨）がもらえる。ためたクラウンで、ガチャ券をはじめとしたお稽古道具や教え子のゴキゲンを直すために必要なお茶会の茶葉を買うことができる。また、ほかのプレイヤーとは、お茶会を通じて親密度を上げることが可能。お茶会は自分の教え子と相手のお坊ちゃま（お嬢さま）のゴキゲンを一緒に直すことができるので、積極的に行おう。季節ごとのイベントも定期的に開催され、限定衣装やイベントなども用意されている。なお、キャラクターデザインを乙女ゲームで有名な「オトメイト」の花邑まい氏が手掛けており、過去には人気AVG『薄桜鬼』とのコラボも実施された。

- ジー・モード
- ETC
- モバゲー、グリー、mixiで配信中
- 公式サイト：http://mingame.jp/noblesse/

ソーシャル





▲パーティでは同じ種類の飲み物が揃えば、貴族ポイントがもらえる。ちなみに「お肉」で乾杯(!?)すると100ポイント！



▶ほかのプレイヤーとは、お茶会での交流したり、特定のアイテムをプレゼントとして贈ったりもできる。

Check!

『99の破界神』と猫耳萌子がコラボ！

打倒破界神を目指すソーシャルゲーム『99の破界神』に、本誌で連載中のマンガ「わたし、猫耳萌子です！」の猫耳萌子が登場！　萌子を倒して素材を入手し、限定武器「電撃ゲームス特別号」を作ろう。

- ジー・モード　■RPG
- モバゲー、グリー、ハンゲームで配信中
- 3月10日15時まで実施
- 公式サイト：http://mingame.jp/99_GOD/



▲「禁断の地」に、猫耳萌子が出現！　倒しまくって素材をゲットしよう!!

■『99の破界神』公式サイト：http://mingame.jp/99_GOD/

PCゲーム



ゲームならPCでやりたいものです

今回は80～90年代のPCゲームユーザーなら懐かしさで胸が熱くなるサービス「プロジェクトEGG」を紹介します。買い過ぎ注意！

担当ライター 飯塚



中学～高校時代をPCゲームで過ごした私にとって、このサービスはまさしくパンドラの箱。また『サバッシュⅡ』をクリアしちゃいました。

今なお色あせぬ名作が現代に蘇る!!



PC-9801 天下御免（アートディンク）



PC-9801 サバッシュⅡ ～メヒテの大予言～（ポプコムソフト）



PC-9801 ハイドライドⅢSV（T&E SOFT）



PC-9801 BURAI上巻（リバーヒルソフト）

プロジェクトEGG

- D4エンタープライズ
- 月額料金¥525（税込）+ソフト料金 ※3/21まですべて¥525（税込）
- http://www.amusement-center.com/project/egg/

今回紹介するのは、PCで発売されたレトロゲームをダウンロードして遊べるサービス「プロジェクトEGG」です。サービスの開始から9年がたった今、ソフトを提供するソフトメーカーは58社になり、約700本のソフトが販売されていて、今後も追加される予定です。しかし、ほとんどが20年近く昔のソフト。正直いって、思い入れ以外でプレイするのはつらいソフトが多いのも事実です。そこで、今回は思い入れを交えつつ、今プレイしてもおもしろい、オススメのソフトを紹介します。

真っ先にオススメしたいのはポプコムソフトより93年に発売された『サバッシュⅡ～メヒテの大予言～』。落語家の三遊亭円丈氏がゲームデザイン、シナリオを手がけた作品で、落語家らしい深い心情描写と、膨大なサブシナリオが人気でした。

次は『BURAI上巻』。89年にリバーヒルソフトから発売されたRPGで、音楽に女性ロックバンドSHOW-YAを起用し、アニメ版聖闘士星矢を手がけた荒木伸吾氏、姫野美智氏がキャラクターデザインを担当して話題になりました。ディスク1枚を丸ごと使った30分近いOPも衝撃的。

続いてアートディンクから94年に発売された『天下御免』。同社はほかにも『TOKIO』や『アトラス』など、独特な雰囲気を持つソフトを発売していましたが、そのなかでも本作は、江戸時代の商人たちの生き様を体験するというコンセプトで、特にぶっ飛んでいると思いましたね。

最後は89年にT&E SOFTから発売された『ハイドライドⅢSV』。時間や空腹、重さといった概念が導入され、従来シリーズからガラリとシステムが変更されています。ちなみに初代『ハイドライド』はA・RPGの原点といわれているそうです。

対応している元々の機種

- FM-7/77AV
- MSX/2/2+/turboR
- PC-6001mkⅡ
- PC-8801シリーズ
- PC-9801シリーズ
- X1/X68000
- FC/SFC
- PCエンジン
- メガドライブ
- アーケード

参入メーカー

- 呉ソフトウェア工房
- 工画堂スタジオ
- コンパイル
- T&E SOFT
- 日本テレネット
- 日本ファルコム
- アートディンク
- サン電子
- マイクロキャビン
- リバーヒルソフト

ほか、全58社



▲プロジェクトEGGの9周年を記念して、すべてのソフトが¥525（税込）になるキャンペーンが3月21日まで開催中！



▲ゲームカタログは公式サイトのほか、ダウンロードしたランチャーからも見られる。なお、購入したソフトはこのランチャーから起動することになる。

メッセサンオー カオス館 PCゲームランキング



- ●場所：東京都千代田区外神田3-14-8 メッセサンオー本店2F
- ●営業時間：11:00～20:00
- ●Webサイト：http://www.messe.gr.jp/chaos/

『Dead Space 2』登場！ 期待どおりの名作です

今月は今年1発目の超大作『Dead Space 2』が発売されて、大盛り上がりの様子でした。基本コンセプトはそのままに、さらに過激に進化した極上のスペースホラーは、ファンから絶賛されております。今作から新たに加わったマルチプレイも注目ですね。そのほか、『Dead Rising 2』のアジア版が¥2,980に値下がりして再びランク内に。

（メッセサンオー カオス館 太田）



◀写真はアジア版のもの。ちなみに『Dead Space』の漢字名は「絶命異次元」です。

海外・国内PCゲームランキング（1/11～2/10）

1	Dead Space 2 Electronic Arts	アジア版
2	Dragon Age Origins - Ultimate Edition - Electronic Arts	欧州版
3	Dead Rising 2 Capcom	アジア版
4	Fallout: New Vegas Bethesda Softworks	欧州版
5	コールオブデューティ：ブラックオプス 日本語字幕版 スクウェア・エニックス	国内版
6	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard Entertainment	北米版
7	Test Drive: Unlimited 2 Atari	欧州版
8	Neverwinter Nights 2 - Platinum - Atari	北米版
9	Dungeons Kalypso Media	欧州版
10	ヴィクトリア2 完全日本語版 サイバーフロント	国内版

レトロゲームサウンドもダウンロードで配信! プロジェクトEGGではレトロゲームだけではなく、「EGG MUSIC」としてレトロゲームのサントラもダウンロード配信しています。懐かしのCDはもちろん、サントラとして発売されていない作品などもラインナップに！　詳細は公式サイト（http://www.amusement-center.com/project/emusic/）から！

アーケード



ゲームセンターの今！～対戦格闘ゲームの産声～

今回は最近また熱が上がり始めている、「対戦格闘ゲーム」と呼ばれるジャンルについての、懐かしいお話を語ってみようと思います。

担当ライター　うま



格闘ゲームを作る側だったが、紹介する側になった人。4年前、秋葉原のAKB48劇場に通うようになり、下フロアのゲーセンにも通いだした。

一時代を築いた対戦格闘ゲームのちょっと懐かしいゆるふわエピソード

先日知人とゲームセンターに遊びに行ったところ、『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション（以下、スパⅣ）』が稼働開始しておりました。私も一緒だった友人も、『ストリートファイターⅡ（以下、ストⅡ）』の頃からいわゆる格闘ゲームをたしなんでいたので、まず対戦。使ったキャラはブランカとリュウだったのですが、2人とも『スパⅣ』のシステムをまったく使わないで戦っていました。その動きはまるで『スーパーストリートファイターⅡX』での対戦を見ているかのようで懐かしかったり。そんなわけで今回は、対戦格闘ゲームのちょっと懐かしい話なんてものをしてみようと思います。

1つの筐体に2人並んで仲よく対戦プレイ！

対戦格闘ゲームと呼ばれるジャンルが現在のような形になったのは、今をさかのぼること20年ほど前。1991年にカプコンより発売されたアーケードゲーム『ストⅡ』の大ヒットによるものとされています。それ以前にも「格闘技をモチーフにした」「対人対戦できる」ゲームはあったものの、あくまでもオマケ的要素。本格的に「対人対戦」を前提に作られたのは、『ストⅡ』シリーズからと言えましょう。とはいえ最初は現在のように2台の筐体を使った対戦は行われておらず、1つの筐体に2人並んで対戦しておりました。しかもまったくの他人と並んでの対戦すら、一般的だったのです。ただ無言でコインを投入してから乱入するのではなく、「対戦よろしいですか？」など、一声かけてから乱入するのが一般的でした。当然行き着けのゲームセンターは限られてくるわけで、自然と何度も対戦していくことになり、そこから友達になる、なんてことも当たり前のような出来事でした。そういえば横並びプレイならではの小技もありました。ダウンしてからの起き上がりの攻防のときなどに相手の手もとを見て次の技を知ったり、レバーでコマンド入力しつつ異なるボタンを押すことで次に出す技を騙したり、なんてのはよく使う小技でした。その後1992年になると、『ストⅡ』の「対人対戦」に特化させて改良、バランス調整したバージョンアップ版、『ストリートファイターⅡ'（以下、ストⅡ'）』が稼働開始。インストラクションカード（筐体の上などに張り出されていることが多い、ゲームの操作説明などが書かれている紙）に付属していた、メーカー側が作った「挑戦者求む！」という可動式の〝のぼり〟なんてものもありました。また、この『ストⅡ'』のころから、2つの筐体を向かい合わせにつなげることで対戦が行える、いわゆる「通信対戦台」が全国的に広まっていきました。

強い相手を求めて！リアル武者修行の旅

対戦格闘ゲームが流行ってくると、行き着けのゲームセンターだけでのプレイに満足しなくなってくるものです。少し離れた地域のゲームセンターに強いプレイヤーがいる、なんてウワサを聞くと、電車や車で対戦しに行く、といった行動をし始めたものです。特に自分が使っているキャラクターで強い人がいると聞いたら、どっちが強いのか勝負しに行ったり、その動きを盗み見に行ったりしました。自分の場合も、東京に住んでいるにもかかわらず、ときには愛知や大阪まで遠征したこともありました。今考えると、どうしてそんな遠くのプレイヤーの情報を知ったのか、不思議なぐらいです。当時はインターネットはほとんど普及しておらず、ごく一部の人がパソコン通信をやっていた程度なので、かなり謎ですね。まあ都市伝説などが全国的に広まったこともありましたし、伝聞の力もあなどれませんね。そういえば現在ではICカードでプレイヤー名などを記録できるうえ、そのデータをインターネット上で閲覧することも可能になっているため、そのIC名で名前を呼ぶことが多いですよね。昔は、ゲーム終了時のスコア入力画面で、入力していたアルファベット3文字をそのまま呼んだり、それをもじった呼び方の人が多かった覚えがあります。あとはそのプレイヤーの使用キャラや、よく出没する地域やゲームセンターに由来する名前なんてのも多かったですね。



スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション

- カプコン
- FTG
- 稼働中
- 1プレイ¥100（店舗により異なる）

シリーズ最新作のアーケード版。今までのシリーズに登場したキャラクターを含め、総勢40人近い闘士たちのバトルが展開する。

2月下旬稼働予定　ソニック ブラスト ヒーローズ

- タイトー
- パンチングゲーム
- 2月下旬稼働予定
- プレイ料金¥200（店舗によって異なる）

握力×体重×スピード＝破壊力

人気格闘マンガ「グラップラー刃牙」に登場する、生粋の喧嘩師、花山薫に見る「パンチの破壊力」。それが「握力×体重×スピード＝破壊力」。そんな話を聞いたら、男なら誰しも自分のパンチ力がどれほどのものか気になるハズです。もちろん路上にいるごく普通の人を殴って確かめるわけにもいきません。というわけで、男の好奇心を満たしてくれるゲームがコレ。最近、パンチングマシーンの新機種なんて、見た記憶がなかったのですが、まさか今の時代に新機種が登場しようとは！　ルールは至ってカンタンです。付属のグローブを装備して、筐体からそそり立つ赤い円柱を、力の限り殴りつけるだけ。そして表示されるパンチ力の数値。その数値に一喜一憂。このゲームでは、腕力が強ければ誰だってヒーローです！





▲迫りくるトレーラーをパンチで撃退！　ほかにも銀行強盗やティラノザウルスとの戦いも！　女の子もぜひプレイしてみて!!

稼働日未定　全国ネットワークバトルロイヤルゲーム ドラゴンボールZENKAI バトルロイヤル

- バンダイナムコゲームス
- 全国ネットワークバトルロイヤル
- 稼働日未定
- プレイ料金未定

生存率2／4!!生き残りをかけた闘い

オッス！　「ドラゴンボール」の新作がアーケードで登場です！　しかも、ただのバトルゲームじゃありません。4人同時対戦のバトルロイヤル形式。チーム戦ではありません。自分以外全部敵！　4人中2人が勝ち抜ける対戦アクションです。従来の対戦ゲームのように闘っていてはダメダメ。なんせ、1位の人は他の3人から狙われ、2位は3位と4位に狙われます。ときには、他のプレイヤーと手を組み、ときには掌を返して攻撃。力と知恵を全開で振り絞る。それがZENKAIバトルロイヤル!!

そうそう、3月5日と6日の2日間にロケテストが行われるようです。詳細は公式HPにアクセスを！　検索ワードは「ドラゴンボールZENKAI」です。この機会にぜひ新感覚バトルロイヤルをぜひ体験あれ！



◀ピッコロと16号が戦っているところに、横から悟空がかめはめ波を！　奥ではフリーザが……。バトルロイヤルならではのカオス！

Games Data Scope

ゲームスデータスコープ

データから
トレンドゲームを読み解く！

アスキー総研調べによる売り上げランキングと、編集部調べによる読者人気＆期待ランキングを発表！

注目の「1.27決戦」は『ラストストーリー』が制する

『MHP3rd』が2号連続で1位をキープ 累計販売数はついに400万本を突破！

1月の ゲームソフト 売り上げTop30

集計期間：1月3日～1月30日

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日	期間内販売数	累計販売数
1(→)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01	32万7415本	418万4888本
2(→)	Wii	ドンキーコング リターンズ	任天堂	ACT	¥5,800	10.12.09	14万5977本	78万8511本
3(初)	Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）	任天堂	RPG	¥6,800	11.01.27	10万8243本	10万8243本
4(初)	PSP	戦場のヴァルキュリア3	セガ	S・RPG	¥6,279	11.01.27	10万2341本	10万2341本
5(初)	PSP	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	11.01.20	10万460本	10万460本
6(↓)	Wii	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	9万6050本	173万4332本
7(初)	PSP	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	AVG	¥6,804	11.01.27	9万5415本	9万5415本
8(初)	PSP	Another Century's Episode Portable	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	11.01.13	8万1402本	8万1402本
9(↓)	DS	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	RPG	¥6,800	10.12.09	8万517本	45万1300本
10(↓)	PSP	AKB1/48 アイドルと恋したら…	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,229	10.12.23	7万7071本	36万7443本
11(↓)	Wii	MARIO SPORTS MIX	任天堂	SPG	¥5,800	10.11.25	7万719本	55万6003本
12(初)	PSP	喧嘩番長5 ～漢の法則～	スパイク	A・AVG	¥5,229	11.01.27	6万4570本	6万4570本
13(↑)	Wii	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	5万8806本	227万9215本
14(初)	PSP	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	ACT	¥6,279	11.01.27	5万7903本	5万7903本
15(↓)	DS	ポケットモンスターブラック	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	5万3127本	264万8588本
16(↓)	DS	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.12.16	5万217本	38万5927本
17(↓)	DS	ポケットモンスターホワイト	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	4万6675本	242万1487本
18(↑)	Wii	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	4万5804本	422万9185本
19(↓)	PS3	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,800	10.12.16	4万5206本	34万279本
20(初)	DS	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.01.06	4万4457本	4万4457本
21(↓)	PSP	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	10.12.22	4万3199本	24万1328本
22(↑)	PSP	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥4,980	10.11.18	4万1745本	18万5511本
23(↑)	Wii	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	4万1645本	306万3211本
24(↓)	DS	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	ETC	¥4,980	10.11.11	4万907本	32万6651本
25(初)	PS3	Dragon Age: Origins	スパイク	RPG	¥8,190	11.01.27	3万9723本	3万9723本
26(↓)	DS	マリオvs.ドンキーコング 突撃！ミニランド	任天堂	ACT	¥4,800	10.12.02	3万8104本	30万4359本
27(↑)	Wii	Wii Fit Plus	任天堂	ETC	¥2,000	09.10.01	3万7743本	220万4257本
28(↓)	Wii	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂	ACT	¥2,500	10.10.21	3万4734本	84万2705本
29(↓)	DS	桃太郎電鉄WORLD	ハドソン	TBL	¥5,460	10.12.02	3万4394本	17万2416本
30(↓)	Wii	太鼓の達人Wii みんなでパーティ☆3代目！	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	10.12.02	3万3782本	20万706本



▲『戦場のヴァルキュリア3』は、小国ガリアと帝国との戦いを、ネームレスと呼ばれる懲罰部隊の視点から描いたシリーズ最新作。銃弾をかいくぐり敵に接近するなど、戦術に合わせてリアルタイムに行動していく。擬音を多用したエフェクトでわかりやすさも導入。



▲『THE LAST STORY（ラストストーリー）』は、坂口博信氏（『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親）が率いるミストウォーカーが制作していることでも話題となった。美しいビジュアルのほか、敵の注意を引きつけるギャザリングなどのシステムが特徴。

今年度販売本数で1位になるソフトはどちら？

前号で約386万本も販売した『モンスターハンターポータブル 3rd』が、今号も約33万本を売り上げて連続1位を獲得。『ポケットモンスターブラック・ホワイト』（合計約507万本）との、2010年度国内市場販売本数争いが楽しみだ。また1月27日はソフトが23本も発売されたが、そのなかでは『THE LAST STORY（ラストストーリー）』が最上位となった。WiiのRPGとして昨年最も販売本数が多かった『ゼノブレイド』が累計で約14万本だったことを考えれば、販売本数としては健闘といえるのかもしれない。

次号では、DS『逆転検事2』や、PS3『キャサリン』などのソフトが上位をうかがう。ニンテンドー3DSタイトルの販売本数にも注目したい。

まだまだ人気は衰えない『MHP3rd』『ラストストーリー』も3位に初登場

読者に人気のソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(→)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01
2(→)	PSP	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	10.12.22
3(初)	Wii	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	RPG	¥6,800	11.01.27
4(→)	PSP	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11
5(→)	PS3	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,800	10.12.16
6(初)	PSP	戦場のヴァルキュリア3	セガ	S・RPG	¥6,279	11.01.27
7(→)	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02
8(→)	DS	ポケットモンスターブラック・ホワイト	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18
9(初)	PSP	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	AVG	¥6,804	11.01.27
10(初)	PSP	Another Century's Episode Portable	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	11.01.13
11(初)	PSP	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	11.01.20
12(→)	DS	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	RPG	¥6,800	10.12.09
13(↑)	PSP	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	スパイク	AVG	¥5,229	10.11.25
14(初)	PS3	Dragon Age: Origins	スパイク	RPG	¥8,190	11.01.27
15(初)	PSP	つくものがたり	販売元:フリュー/開発元:キラウェア	AVG	¥6,090	11.01.27

しばらく上位は変わらなそう?

1、2位は前号と変わらないが、3位に『ラストストーリー』が初登場。集計数で見ると1位との差は大きいものの、上位に長くランクインしそうだ。



▲『ラストストーリー』は、プレイ中の会話の多さにより仲間意識が高まることも特徴。

発売間近の『DDFF』が1位に昇りつめる 3DSのタイトルも続々とランクイン!

読者が期待するソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(↑)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	A・PRG	¥6,090	11.03.03
2(↑)	PS3	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,560	11.03.10
3(初)	PSP	第2次スーパーロボット対戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥7,329	11.04.14
4(初)	PS3	龍が如く OF THE END	セガ	A・AVG	¥7,980	11.03.17
5(↑)	3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	A・AVG	価格未定	2011年春発売予定
6(初)	PS3	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2011年発売予定
7(↓)	DS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	RPG	¥4,440	11.03.31
8(↑)	PS3	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定
9(初)	PSP	ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.03.24
10(初)	Wii	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	A・AVG	価格未定	2011年発売予定
11(初)	3DS	キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定
12(初)	PS3	侍道4	スパイク	A・AVG	¥7,770	11.03.03
13(↑)	PS3	人喰いの大鷲トリコ	SCE	A・AVG	価格未定	2011年発売予定
14(↓)	PSP	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	¥6,279	11.04.14
15(↑)	3DS	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	ETC	価格未定	2011年発売予定

『FF』のブランド力強し

『ファイナルファンタジー』と名のついたソフトが3本もランクインし、ブランド力の高さを見せつけた。ついに発売された3DS用ソフトも3本登場。



▲1位の『DDFF』には、ライトニングやティファなどシリーズのキャラ30人以上を操作できる。

「ゲーム屋さんがえらんだ良作!」PRESENTS 良作ゲームPick UP

実際に遊んで「これはおもしろい!」というゲームを、全国のゲーム屋さんが毎月1本オススメする活動が「ゲーム屋さんが選んだ良作!」。今月は、前回選定された『風来のシレン5』に続いて、またもチュンソフトのDSタイトル『ぞんびだいすき』が選ばれました。



▶ポップなタッチで描かれた"ぞんび"を、タッチペンで操作していくACT。ワイヤレス通信で多人数プレイも可能。

2月の良作 ぞんびだいすき ●DS ●チュンソフト ●1月20日発売

DS版『ピクミン』的なチュンソフトの新作でも、仲間はみんなゾンビです

DS版『ピクミン』的なゲームをチュンソフトが作った、というと一番わかりやすいかも。ただし、仲間はかわいいピクミンたち……ではなく、キモかわいいゾンビたち。タッチペンでゾンビを操って善良な市民を襲わせたりアイテムを探したりしながら、同時に育てつつ住処にしている牧場を充実させていくという、一風変わったこのゲーム。ストーリーなどはなさそうに見えますが、意外と哀愁漂う物語なんかもあったりして、侮れません。派手な演出と壮大な世界観もいいですが、たまには携帯ハードでゾンビをつつきまわしてチマチマと遊ぶのもいいものです。気軽に10分……と始めてみたら、夢中になって3時間。そういう蟻地獄的な楽しさがあるチマチマゲーです。



ライター 田下広夢 ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。

今月の販売店 Pick UP
愛知県/お宝創庫知多店



▲1月の良作に選ばれた『風来のシレン5』の店頭展開。見逃していたシレンファンも、おやっと気がつくよう、派手なコーナーでアピール。

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール with ピックアップタイトル

With Pick Up Titles

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、価格、ジャンルなどに変更があったものです。
※価格はすべて税込です。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.162の読者アンケート記入の際にご利用ください。

ニンテンドー3DS

2月発売予定のソフト

37	2/26	スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION	カプコン	¥4800	FTG
38	2/26	戦国無双Chronicle	コーエーテクモゲームス	¥6090	ACT
39	2/26	ウイニングイレブン 3DSoccer	KONAMI	¥5800	SPG
40	2/26	とびだす!パズルボブル 3D	スクウェア・エニックス	¥4980	PZG
41	2/26	nintendogs + cats 柴&Newフレンズ	任天堂	¥4800	ETC
42	2/26	nintendogs + cats トイ・プードル&Newフレンズ	任天堂	¥4800	ETC
43	2/26	nintendogs + cats フレンチ・ブル&Newフレンズ	任天堂	¥4800	ETC
44	2/26	リッジレーサー3D	バンダイナムコゲームス	¥6090	RCG
45	2/26	コンバット オブ ジャイアント ダイナソー3D	ユービーアイソフト	¥5040	ACT
46	2/26	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	¥5980	AVG

3月発売予定のソフト

47	3/3	上海3Dキューブ	サンソフト	¥3990	PZG
48	3/3	スーパーモンキーボール 3D	セガ	¥4410	ACT
49	3/10	ASPHALT 3D:NITRO RACING	KONAMI	¥5800	RCG
50	3/17	スティールダイバー	任天堂	¥4800	ACT
51	3/17	スプリンターセル3D	ユービーアイソフト	¥5040	ACT
52	3/24	ザ・シムズ 3	エレクトロニック・アーツ	¥4980	SLG
53	3/24	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス	¥6090	FTG
54	3/24	ガンダム ザ・スリーディーバトル	バンダイナムコゲームス	¥6090	ACT
55	3/24	ラビッツ タイム・トラベル	ユービーアイソフト	¥5040	ACT
56	3/31	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	¥5229	FTG
57	3/31	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	¥5800	SPG
58	3/31	NARUTO-ナルト-疾風伝 忍立体絵巻! 最強忍界決戦!!	タカラトミー	¥5040	ACT
59	3/31	ウイルスシューターXX	ドラス	¥2993	STG
60	3/31	ニコリの数独3D ～8つのパズルで1000問～	ハムスター	¥3990	PZG
61	3/31	プロ野球 ファミスタ2011	バンダイナムコゲームス	¥6090	SPG

4月発売予定のソフト

62	4/7	Cubic Ninja(キュービック ニンジャ)	AQインタラクティブ	¥3990	ACT
63	4/7	ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル	バンダイナムコゲームス	¥6090	A・AVG
64	4/28	デカスポルタ 3Dスポーツ	ハドソン	¥5040	SPG

6月発売予定のソフト

65	6/2	タッチ! ダブルペンスポーツ	バンダイナムコゲームス	¥4800	SPG
66	6/9	FISH ON	アスキー・メディアワークス	価格未定	SPG
67	6/23	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090	RPG

春発売予定のソフト

68	春	空間力トレーニング(仮)	IEインスティテュート	価格未定	ETC
69	春	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	価格未定	AVG
70	春	スーパーブラックバス 3Dファイト	スターフィッシュ・エスディ	価格未定	SPG
71	春	EST(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定	未定
72	春	Fishing(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定	未定
73	春	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	価格未定	A・AVG
74	春	パイロットウイングス リゾート	任天堂	価格未定	ACT
75	春	数独と3つのパズル～ニコリのパズルバラエティ～	ハドソン	価格未定	PZG
76	春	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	価格未定	RPG
77	春	アニマルリゾート 動物園をつくろう!!	マーベラスエンターテイメント	価格未定	ETC
78	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定	ACT
79	春	もっと目で右脳を鍛える速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定	ETC
80	春	ゴーストリコン シャドー ウォー	ユービーアイソフト	価格未定	SLG
81	春	ドライバー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定	RCG
82	春	ランナバウト for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定	ACT

夏発売予定のソフト

83	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定	ETC
84	夏	ピチレモンアイドルデビュー(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	SLG
85	夏	びっくり! とびだす! 魔法のペン(仮)	GAE	価格未定	AVG
86	夏	大戦略 for ニンテンドー3DS(仮)	システムソフト・アルファー	価格未定	SLG
87	夏	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	日本一ソフトウェア	価格未定	TBL
88	夏	テトリス アクシス(仮)	ハドソン	価格未定	PZG
89	夏	カラス3D(仮)	マイルストーン	価格未定	STG

秋発売予定のソフト

90	秋	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定	ACT
91	秋	死神鬼	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定	ACT

冬発売予定のソフト

92	冬	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定	SLG

2011年発売予定のソフト

93	2011年	薄桜鬼3D(仮)	アイディアファクトリー	価格未定	AVG
94	2011年	剣と魔法と学園モノ。3D(仮)	アクワイア	価格未定	RPG
95	2011年	デビルサバイバー オーバークロック	アトラス	価格未定	S・RPG
96	2011年	SRPG(仮)	アルファ・ユニット	価格未定	S・RPG
97	2011年	かわいい仔犬3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定	SLG
98	2011年	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	価格未定	ETC
99	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定	ACT
100	2011年	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定	STG
101	2011年	STARFOX64 3D	任天堂	価格未定	STG
102	2011年	OMEGA FIVE(オメガファイブ)(仮)	ハドソン	価格未定	未定
103	2011年	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定	未定
104	2011年	BONK(仮)	ハドソン	価格未定	未定
105	2011年	BOMBERMAN(仮)	ハドソン	価格未定	ACT
106	2011年	キャバ嬢っぴ for Nintendo 3DS	レベルファイブ	価格未定	RPG
107	2011年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定	RPG
108	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定	RPG

2012年発売予定のソフト

109	2012年	シミュレーションRPGプロジェクト(仮)	イメージエポック	価格未定	S・RPG

発売日未定のソフト

110	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定	未定
111	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定	未定
112	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定	未定
113	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定	ACT
114	発売日未定	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	カプコン	価格未定	ACT
115	発売日未定	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	価格未定	A・AVG
116	発売日未定	ロックマン DASH 3 PROJECT	カプコン	価格未定	RPG
117	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定	ACT
118	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定	ACT
119	発売日未定	キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]	スクウェア・エニックス	価格未定	RPG
120	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定	RCG
121	発売日未定	SONIC(仮)	セガ	価格未定	未定
122	発売日未定	ぼくは航空管制官 羽田(仮)	ソニックパワード	価格未定	PZG
123	発売日未定	リカちゃん	タカラトミー	価格未定	未定
124	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定	ETC
125	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定	RPG
126	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定	RCG
127	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定	ACT
128	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定	未定
129	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定	未定
130	発売日未定	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	バンダイナムコゲームス	価格未定	ACT
131	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定	SLG
132	発売日未定	イナズマイレブンGO	レベルファイブ	価格未定	RPG
133	発売日未定	タイムトラベラーズ	レベルファイブ	価格未定	AVG
134	発売日未定	レイトン教授VS逆転裁判	レベルファイブ	価格未定	AVG

Wii

3月発売予定のソフト

135	3/24	テイルズ オブ グレイセス(みんなのおすすめセレクション)	バンダイナムコゲームス	¥2800	RPG
136	3/24	イケニエノヨル	マーベラスエンターテイメント	¥6090	AVG
137	3/24	ルーンファクトリー フロンティア(みんなのおすすめセレクション)	マーベラスエンターテイメント	¥2800	SLG

ニンテンドーDS

3月発売予定のソフト

1	3/3	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	バンダイナムコゲームス	¥5040	RPG
2	3/3	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	バンダイナムコゲームス	¥5040	RPG
3	3/3	飛び出せ!科学くん 地球大探検!謎の珍怪生物に挑め!	バンダイナムコゲームス	¥5040	ACT
4	3/3	マル合格資格奪取!2011年度版 宅建試験	メディアファイブ	¥4200	ETC
5	3/17	学研 中国語三昧DS 聴き&書きトレーニング	学研教育出版	¥3990	ETC
6	3/17	学研 ハングル三昧DS 聴き&書きトレーニング	学研教育出版	¥3990	ETC
7	3/17	パワフルゴルフ	KONAMI	¥5250	SPG
8	3/24	ナナミの教えてEnglish DS ～めざせTOEIC TESTマスター～	メディアファイブ	¥3800	ETC
9	3/31	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	¥4440	RPG

4月発売予定のソフト

10	4/7	君に届け ～伝えるキモチ～	バンダイナムコゲームス	¥5040	AVG
11	4/7	君に届け ～伝えるキモチ～ 限定BOX 君に届けスペシャル	バンダイナムコゲームス	¥6615	AVG
12	4/7	マル合格資格奪取!2011年度版 行政書士試験	メディアファイブ	¥4200	ETC
13	4/14	コスメちっく☆パラダイス ～プリンセスライフ～	GAE	¥3990	AVG
14	4/21	Original story from FAIRY TAIL 激突!カルディア大聖堂	ハドソン	¥5229	ACT
15	4/21	名探偵コナン 蒼き宝石の輪舞曲	バンダイナムコゲームス	¥5040	AVG
16	4/21	東大将棋 名人戦道場DS	毎日コミュニケーションズ	¥5040	TBL
17	4/28	薄桜鬼 遊戯録 DS	アイディアファクトリー	¥5040	AVG
18	4/28	薄桜鬼 遊戯録 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140	AVG
19	4/28	きれいずきん生活2	日本コロムビア	¥5040	A・AVG
20	4月	バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定	ACT

5月発売予定のソフト

21	5/26	RED STONE DS ～赤き意志に導かれし者たち～	ゲームオン	¥5040	RPG

6月発売予定のソフト

22	6月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	アイディアファクトリー	¥5040	AVG
23	6月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140	AVG

春発売予定のソフト

24	春	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定	AVG

夏発売予定のソフト

25	夏	ココロノココロン	バンダイナムコゲームス	¥5040	AVG

2011年発売予定のソフト

26	2011年	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040	AVG
27	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040	ETC
28	2011年	カービィ(仮)	任天堂	価格未定	ACT

発売日未定のソフト

29	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定	ACT
30	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定	ACT
31	発売日未定	キャンピングママ+パパ	オフィスクリエイト	価格未定	ETC
32	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定	FTG
33	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定	SPG
34	発売日未定	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040	ETC
35	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定	ACT
36	発売日未定	技術評論社監修 基本情報技術者DS	ファースト	¥5040	ETC

ジャンルの表記 ACT：アクション FTG：対戦格闘 STG：シューティング SLG：シミュレーション RPG：ロールプレイング A・RPG：アクション・ロールプレイング S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング RCG：レース PZG：パズル SPG：スポーツ AVG：アドベンチャー A・AVG：アクション・アドベンチャー TBL：テーブル ETC：その他

注目タイトル PICK UP！

DS 君に届け ～伝えるキモチ～ 4/7

●バンダイナムコゲームス ●通常版¥5,040(税込)、限定BOX¥6,615(税込) ●AVG

2年生になった爽子たちの高校生活を体験しよう！

実写映画化され、アニメも2期目に突入。人気がとどまることを知らない「君に届け」が再びニンテンドーDSに登場。本作は、コミックを読み進めるような感覚で、シンプル操作でお手軽に楽しめるアドベンチャーゲーム。前作で好評だった“心がけ”を決めて“心を育成”する「心がけシステム」はそのままに、新たなイベントが満載。爽子視点で描かれる物語を堪能しよう。





2年生・爽子と風早のドキドキな毎日が始まる

◀爽子の“心がけ”しだいで物語は変化する。クラスメイトと力を合わせ、学校祭でクラス優勝を目指そう！

PSP AKIBA'S TRIP(アキバズトリップ) 4/14

●アクワイア ●通常版¥5,670(税込)、DL版¥4,500(税込) ●A・AVG

君はまだ、アキバの本当の姿を知らない……

都市伝説を調査をしていた友人が行方不明に。その真相を確かめるべく、秋葉原をうろついていると、謎の存在“カゲヤシ(影妖子)”に遭遇するのだった……。本作は、現代の秋葉原を舞台に、街を愛する“自警団”とともに、人ならざる存在“カゲヤシ”を倒していくアクションAVG。カゲヤシとのバトルも街中で行われ、実在する店舗とのタイアップ、忠実に再現された秋葉原の街は必見!! カゲヤシの唯一の弱点である日光の力を利用して、秋葉原の平和を守れ！



◀これが日光でカゲヤシを倒すための特別なアクションなのだろうか？

PSP ToHeart2 ダンジョントラベラーズ 5/26

●アクアプラス ●通常版¥5,040(税込)、初回限定版¥11,340(税込) ●RPG

おなじみのヒロインたちがRPGの世界に!?

PCで発売されたファンディスクに収録されている『ToHeart2』のRPGが、パワーアップしてPSPに登場。まーりゃん先輩の作った怪しい装置により、『ToHeart2』のヒロインたちは3Dダンジョン RPGの世界に転送されてしまう。幾多の困難を乗り越え、元の世界に無事戻ることができるのか!?



▲職業・陣形・スキルなど、かなり本格的なRPGとなっている。また、本作ならではのドキッとするイベントシーンも!?

196	3/31	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／AVG
197	3/31	クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～	QuinRose UnderGarden	¥5985／AVG
198	3/31	クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～ 豪華版	QuinRose UnderGarden	¥8925／AVG
199	3月	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥5040／SLG
200	3月	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥8190／SLG

4月発売予定のソフト

201	4/7	ガーネットクレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
202	4/7	ガーネットクレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
203	4/7	プリンセスフロンティアポータブル	アルケミスト	¥7140／AVG
204	4/7	プリンセスフロンティアポータブル 限定版	アルケミスト	¥9429／AVG
205	4/7	地球防衛軍2 PORTABLE	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／STG
206	4/7	地球防衛軍2 PORTABLE ダブル入隊パック	ディースリー・パブリッシャー	¥6279／STG
207	4/14	AKIBA'S TRIP(アキバズトリップ)	アクワイア	¥5670／A・AVG
208	4/14	AKIBA'S TRIP(アキバズトリップ)(DL版)	アクワイア	¥4500／A・AVG(※1)
209	4/14	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6279／RPG
210	4/14	ペルソナ2 罪(DL版)	アトラス	¥4980／RPG(※1)
211	4/14	MLB 2K11	Take-Two Interactive Japan	¥5040／SPG
212	4/14	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	¥7329／S・RPG
213	4/14	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇 スペシャルZII-BOX	バンダイナムコゲームス	¥7854／S・RPG
214	4/21	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
215	4/21	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
216	4/21	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG
217	4/21	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNKプレイモア	¥5040／ETC
218	4/21	ガチトラ! ～暴れん坊教師 in High School～	スパイク	¥5229／A・AVG
219	4/21	ガチトラ! ～暴れん坊教師 in High School～(DL版)	スパイク	¥5229／A・AVG(※1)
220	4/28	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	アルケミスト	¥7329／AVG
221	4/28	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～ 限定版	アルケミスト	¥9429／AVG
222	4/28	最後の約束の物語	イメージエポック	¥6279／RPG
223	4/28	あさき、ゆめみし	QuinRose／澪	¥5985／AVG
224	4/28	あさき、ゆめみし 豪華版	QuinRose／澪	¥8925／AVG
225	4/28	エルミナージュ Original ～闇の巫女と神々の指輪～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／RPG
226	4/28	パタポン3	SCE	¥4980／RPG
227	4/28	パタポン3(DL版)	SCE	¥3800／RPG(※1)
228	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	¥3129／AVG
229	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG
230	4月	どきどきすいこでん	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG
231	4月	どきどきすいこでん(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)
232	4月	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG
233	4月	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG(※1)

5月発売予定のソフト

234	5/26	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ	アクアプラス	¥5040／RPG
235	5/26	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ 初回限定版	アクアプラス	¥11340／RPG
236	5/26	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279／AVG
237	5/26	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／AVG
238	5/26	ダンボール戦機	レベルファイブ	¥5980／RPG
239	5/26	いざ、出陣!恋戦	QuinRose／GignoSystem Japan	¥5985／AVG
240	5/26	いざ、出陣!恋戦 豪華版	QuinRose／GignoSystem Japan	¥8925／AVG

6月発売予定のソフト

241	6/23	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090／RPG
242	6月	猛獣使いと王子様 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
243	6月	猛獣使いと王子様 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
244	6月	シュタインズ・ゲート	角川書店	¥6090／AVG
245	6月	シュタインズ・ゲート 限定版	角川書店	¥8190／AVG

春発売予定のソフト

246	春	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
247	春	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
248	春	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	COMFORT	価格未定／AVG
249	春	エルミナージュIII ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／RPG

7月発売予定のソフト

250	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6279／S・RPG
251	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス 数量限定生産版「激乱パック」	バンダイナムコゲームス	¥10479／S・RPG
252	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future-	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
253	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
254	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

8月発売予定のソフト

255	8月	月華繚乱ROMANCE	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
256	8月	月華繚乱ROMANCE 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG

4月発売予定のソフト

138	4/7	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140／ACT
139	4/21	ビリーズブートキャンプ Wiiでエンジョイダイエット!	ロケットカンパニー	¥6090／ACT
140	4/28	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	¥5980／ACT

春発売予定のソフト

141	春	パンドラの塔 君のもとへ帰るまで	任天堂	価格未定／未定

2011年発売予定のソフト

142	2011年	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	価格未定／A・AVG
143	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定／AVG
144	2011年	星のカービィ 新作(仮)	任天堂	価格未定／ACT
145	2011年	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定／ETC
146	2011年	DECA SPORTA 4(デカスポルタ4)	ハドソン	価格未定／未定

発売日未定のソフト

147	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
148	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定／ACT
149	発売日未定	JUST DANCE 2	任天堂	価格未定／ACT
150	発売日未定	007 ゴールデンアイ	任天堂	価格未定／ACT
151	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC
152	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
153	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

PlayStation Portable

3月発売予定のソフト

154	3/3	武装神姫 バトルマスターズ(コナミ ザ・ベスト)	KONAMI	¥2940／ACT
155	3/3	武装神姫 バトルマスターズ (コナミ ザ・ベスト)(DL版)	KONAMI	¥2300／ACT(※1)
156	3/3	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	¥6090／A・RPG
157	3/3	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980／A・RPG(※1)
158	3/3	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー Chaos & Cosmos Limited	スクウェア・エニックス	¥22890／A・RPG
159	3/3	ガンダムアサルトサヴァイブ(PSP the Best)	バンダイナムコゲームス	¥2800／ACT
160	3/3	STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説	バンダイナムコゲームス	¥5229／AVG
161	3/10	三國志IX with パワーアップキット	コーエーテクモゲームス	¥6090／SLG
162	3/10	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD2 (フェアリーテイル ポータブルギルド2)	KONAMI	¥5250／ACT
163	3/10	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD2 (フェアリーテイル ポータブルギルド2)(DL版)	KONAMI	¥4200／ACT(※1)
164	3/10	DEARDROPS DISTORTION	サイバーフロント	¥6090／AVG
165	3/10	DEARDROPS DISTORTION 限定版	サイバーフロント	¥8715／AVG
166	3/10	星空☆ぷらねっと one small step for...	サイバーフロント	¥6090／AVG
167	3/10	星空☆ぷらねっと one small step for... 限定版	サイバーフロント	¥8190／AVG
168	3/10	ニコリの数独 +3 第三集 ～数独 スリザーリンク ましゅ ヤジリン～	ハムスター	¥2940／PZG
169	3/10	ニコリの数独 +3 第三集 ～数独 スリザーリンク ましゅ ヤジリン～(DL版)	ハムスター	¥2400／PZG(※1)
170	3/10	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－ 再閃	バンダイナムコゲームス	¥6279／FTG
171	3/10	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－ 再閃 初回限定特別生産版	バンダイナムコゲームス	¥6279／FTG
172	3/17	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
173	3/17	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
174	3/17	アーミー オブ ツー:The 40th Day ポータブル(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥2940／STG
175	3/17	ネオ アンジェリークSpecial(コーエーテクモ the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2940／SLG
176	3/17	ネオ アンジェリークSpecial(コーエーテクモ the Best)(DL版)	コーエーテクモゲームス	¥2200／SLG(※1)
177	3/24	Are you Alice?	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
178	3/24	Are you Alice? 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
179	3/24	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
180	3/24	学園ヘタリア Portable 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
181	3/24	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	¥5980／SPG
182	3/24	プロ野球スピリッツ 2011(DL版)	KONAMI	¥5500／SPG(※1)
183	3/24	ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	¥5980／RPG
184	3/24	ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980／RPG(※1)
185	3/24	お姉チャンバラSPECIAL	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ACT
186	3/24	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5480／RCG
187	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥6279／AVG
188	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」	バンダイナムコゲームス	¥10479／AVG
189	3/24	クラシックダンジョンX2	日本一ソフトウェア	¥4179／A・RPG
190	3/24	クラシックダンジョンX2(DL版)	日本一ソフトウェア	¥3000／A・RPG(※1)
191	3/24	イース スーパープライスセット	日本ファルコム	¥9240／A・RPG
192	3/24	一騎当千 XROSS IMPACT(Best Collection)	マーベラスエンターテイメント	¥2940／ACT
193	3/24	一騎当千 XROSS IMPACT(Best Collection)(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥2400／ACT(※1)
194	3/31	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	アークシステムワークス	¥5229／FTG
195	3/31	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／AVG

※1："PlayStation Store"配信タイトルです。

375	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス	価格未定／A・AVG
376	発売日未定	ファイナルファンタジーヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
377	発売日未定	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
378	発売日未定	BINARY DOMAIN(バイナリードメイン)	セガ	価格未定／ACT
379	発売日未定	ICO	SCE	価格未定／A・AVG
380	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定／A・AVG
381	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG
382	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG
383	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG
384	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG
385	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT
386	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG
387	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG
388	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG
389	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG
390	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
391	発売日未定	ダンシングアイ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／PZG
392	発売日未定	CLANNAD -クラナド-	プロトタイプ	価格未定／AVG
393	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG
394	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
395	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
396	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション:アンデッドナイトメア(DL版)	ロックスター・ゲームス	¥3800／A・AVG(※1)
397	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL

PlayStation 2

3月発売予定のソフト

398	3/3	スーパーロボット大戦Z(PlayStation 2 the Best)	バンダイナムコゲームス	¥3800／S・RPG
399	3月	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥3990／SLG
400	3月	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥7140／SLG

春発売予定のソフト

401	春	スカーレッドライダーゼクス-STARDUST LOVERS-	レッド・エンタテインメント	¥7140／AVG

夏発売予定のソフト

402	初夏	三国恋戦記～オトメの兵法!～	プロトタイプ	価格未定／AVG

2011年発売予定のソフト

403	2011年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG

Xbox 360

3月発売予定のソフト

404	3/3	ファイトナイト チャンピオン(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG
405	3/3	北斗無双(Xbox 360 プラチナコレクション)	コーエーテクモゲームス	¥3990／ACT
406	3/3	Borderlands(ボーダーランズ)(Xbox 360 プラチナコレクション)	日本マイクロソフト	¥2940／ACT
407	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening	スパイク	¥3990／RPG
408	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening(DL版)	スパイク	2400マイクロソフトポイント／RPG(※2)
409	3/24	クライシス2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG
410	3/24	ESCHATOS(エスカトス)	キュート	¥6804／STG
411	3/24	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	¥7140／STG
412	3/24	アルカニア ゴシック 4	サイバーフロント	¥7140／A・RPG
413	3/24	ファイターズ アンケージ	日本マイクロソフト	¥5880／ACT
414	3/31	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
415	3/31	CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～	サイバーフロント	¥7140／AVG
416	3/31	CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～ 限定版	サイバーフロント	¥9240／AVG

4月発売予定のソフト

417	4/7	nail'd(ネイルド)	サイバーフロント	¥7140／RCG
418	4/7	トップスピン4	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
419	4/7	バレットソウル -弾魂-	5pb.	¥7350／STG
420	4/14	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント	¥7140／RCG
421	4/14	WRC –FIA World Rally Championship–	サイバーフロント	¥7140／RCG
422	4/14	HOMEFRONT(ホームフロント)	スパイク	¥7770／STG
423	4/14	MLB 2K11	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
424	4/28	ファントムブレイカー	5pb.	¥8190／FTG
425	4/28	ファントムブレイカー 初回限定版	5pb.	¥9975／FTG
426	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	UTVイグニッション・エンターテイメント	¥7980／ACT

314	4/14	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント	¥7140／RCG
315	4/14	MLB 2K11	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
316	4/21	世界最強銀星将棋 風雲龍虎雷伝	シルバースタージャパン	¥7800／TBL
317	4/21	SOCOM 4:U.S. Navy SEALs	SCE	¥5980／STG
318	4/21	CLANNAD -クラナド-	プロトタイプ	¥6720／AVG
319	4/21	レゴ ハリー・ポッター 第1章-第4章	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥6800／A・AVG
320	4/21	レゴ ハリー・ポッター 第1章-第4章&ハリー・ポッターと死の秘宝 PART1 ブルーレイ(2枚組)同梱パック	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥8800／A・AVG
321	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	UTVイグニッション・エンターテイメント	¥7980／ACT

5月発売予定のソフト

322	5月	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
323	5月	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

春発売予定のソフト

324	春	絶体絶命都市4 -Summer Memories-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥7140／A・AVG

夏発売予定のソフト

325	初夏	フィアー3(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／STG
326	夏	ToHeart2 DX PLUS	アクアプラス	価格未定／AVG
327	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT
328	夏	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／STG
329	夏	デューク ニューケム フォーエバー	Take-Two Interactive Japan	¥7140／STG

秋発売予定のソフト

330	初秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー イン ザ ノース(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／A・RPG
331	秋	MAX ANARCHY(マックスアナーキー)	セガ	価格未定／ACT
332	秋	バットマン アーカム・シティ(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

333	2011年	アムネシア	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
334	2011年	アムネシア 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
335	2011年	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定／AVG
336	2011年	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ	価格未定／STG
337	2011年	水月弐 -すいげつ2-	GNソフトウェア	価格未定／AVG
338	2011年	水月弐 -すいげつ2- 限定版	GNソフトウェア	価格未定／AVG
339	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
340	2011年	Power Smash 4	セガ	価格未定／SPG
341	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定／A・RPG
342	2011年	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定／ACT
343	2011年	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG
344	2011年	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	価格未定／ACT
345	2011年	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
346	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
347	2011年	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
348	2011年	DARK SOULS(ダークソウル)	フロム・ソフトウェア	価格未定／A・RPG
349	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG
350	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／ACT
351	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／STG
352	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
353	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG
354	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定／RPG

発売日未定のソフト

355	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG
356	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG
357	発売日未定	うたわれるもの2	アクアプラス	価格未定／S・RPG
358	発売日未定	ティアーズ・トゥ・ティアラ2	アクアプラス	価格未定／S・RPG
359	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG
360	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL
361	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
362	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG
363	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG
364	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定／ACT
365	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
366	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定／ACT
367	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT
368	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT
369	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
370	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
371	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT
372	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG
373	発売日未定	戦争SLG(仮)	GAE	価格未定／SLG
374	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG

夏発売予定のソフト

257	夏	二世の契り 想い出の先へ	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
258	夏	二世の契り 想い出の先へ 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
259	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
260	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG
261	夏	デュラララ!! 3way standoff -alley-	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG
262	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME	イメージエポック	¥6279／RPG
263	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME 限定版 ホワイトプレミアムBOX	イメージエポック	¥10479／RPG
264	夏	フォトカノ	角川ゲームス	¥7140／SLG
265	夏	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	カプコン	価格未定／ACT
266	夏	武装神姫 BATTLE MASTERS MK.2	KONAMI	価格未定／ACT
267	夏	ファイナルファンタジー零式	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
268	夏	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!7 EURO PLUS	セガ	価格未定／SLG
269	夏	死神と少女	TAKUYO	価格未定／AVG
270	夏	STORM LOVER 夏恋!!	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／AVG
271	夏	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	価格未定／AVG
272	夏	文明開華 葵座異聞録	フリュー	価格未定／AVG

冬発売予定のソフト

273	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
274	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG

2011年発売予定のソフト

275	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
276	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
277	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
278	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
279	2011年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定／未定
280	2011年	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG
281	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG
282	2011年	アルカナ・ファミリア -La storia della Arcana Famiglia-	COMFORT	価格未定／AVG
283	2011年	アルカナ・ファミリア -La storia della Arcana Famiglia- 限定版	COMFORT	価格未定／AVG
284	2011年	あまつみそらに! 雲のはたてに	プロトタイプ	価格未定／AVG
285	2011年	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980／RPG
286	2011年	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200／RPG(※1)

発売日未定のソフト

287	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定／RPG
288	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT
289	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG
290	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
291	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY- 限定版	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT

PlayStation 3

3月発売予定のソフト

292	3/3	侍道4	スパイク	¥7770／A・AVG
293	3/10	ファイトナイト チャンピオン(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG
294	3/10	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
295	3/10	真・三國無双6 TREASURE BOX	コーエーテクモゲームス	¥16590／ACT
296	3/10	HEAVY RAIN -心の軋むとき-(PlayStation 3 the Best)	SCE	¥2980／AVG
297	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening	スパイク	¥3990／RPG
298	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening(DL版)	スパイク	¥3500／RPG(※1)
299	3/17	龍が如く OF THE END	セガ	¥7980／A・AVG
300	3/17	モーターストーム3	SCE	¥5980／RCG
301	3/17	スロッター超マニア アントニオ猪木が元気にするパチスロ機	ドラス	¥6300／SLG
302	3/24	クライシス2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG
303	3/24	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	¥7980／SPG
304	3/24	ガチンコヒーローズ	SCE	¥3980／ACT
305	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥7329／AVG
306	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」	バンダイナムコゲームス	¥11529／AVG
307	3/31	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
308	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～	サイバーフロント	¥6279／STG
309	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～ 限定版	サイバーフロント	¥8925／STG

4月発売予定のソフト

310	4/7	nail'd(ネイルド)	サイバーフロント	¥7140／RCG
311	4/7	トップスピン4	Take-Two Interactive Japan	¥6090／SPG
312	4/14	HOMEFRONT(ホームフロント)	スパイク	¥7770／STG
313	4/14	WRC –FIA World Rally Championship–	サイバーフロント	¥7140／RCG

※1:"PlayStation Store"配信タイトルです。 ※2:"Xbox LIVE アーケード"配信タイトルです。

注目タイトル PICK UP！

PS3 DARK SOULS（ダークソウル） 2011年

●フロム・ソフトウェア ●価格未定 ●A・RPG

『デモンズソウル』の魂を受け継ぐ新作登場！

ハードな世界観と自由なキャラメイク、新しい発見をしたときのえも言われぬ達成感。「日本ゲーム大賞2009 優秀賞」など、さまざまな賞を受賞した衝撃作『デモンズソウル』を手がけたチームが新たなダークファンタジーRPGを送り出す。シームレスでつながった広大なフィールドを舞台に新たな冒険が始まる！



▲国産のRPGには珍しいダークな世界観。そこで繰り広げられる緊張感のある冒険が、パワーアップして帰ってくる！

PS3 Xbox 360 MAX ANARCHY（マックスアナーキー） 2011年 秋

●セガ ●価格未定 ●ACT

サイコーにイカレたヤツらの乱闘勃発！

『ベヨネッタ』や『ヴァンキッシュ』を手掛けたプラチナゲームズが超爽快なACTを発表。それが『MAX ANARCHY』だ！　本作は、特殊能力を持ったキャラクターたちがド派手な乱闘を繰り広げる、乱戦格闘アクション。ストーリーモードのほか、プラチナゲームズ初挑戦となるオンラインモードも搭載されている。



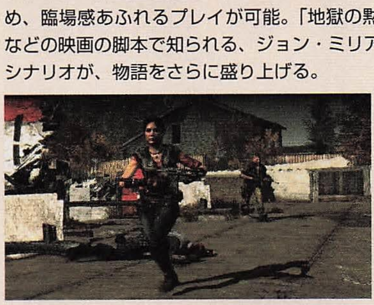
▲プラチナゲームズの作品らしい、爽快感あふれるド迫力なバトルが、複数人で、しかもオンラインで楽しめる！

PS3 Xbox 360 HOMEFRONT（ホームフロント） 4/14

●スパイク ●¥7,770（税込） ●STG

過酷な大規模戦闘を、君は生き残れるか

絶大な権力を持った指導者の登場で、大朝鮮連邦として併合されたアジア諸国。そして2027年、衛星からの攻撃により、いよいよアメリカにまで侵略の手が忍び寄る……。本作は、占領状態にあるアメリカを舞台に、元海兵の主人公のレジスタンス作戦を描くFPS。プレイヤーの位置や方向に合わせて演出が発生するため、臨場感あふれるプレイが可能。「地獄の黙示録」などの映画の脚本で知られる、ジョン・ミリアス氏のシナリオが、物語をさらに盛り上げる。



◀マルチプレイでは最大32人まで参加可能。かつてない緊張がアメリカに走る!?

PlayStation Network (PSP)

配信日未定のソフト

475	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ（仮）	アルティ 価格未定／未定

PlayStation Network (PS3)

3月配信予定のソフト

476	3/3	PixelJunk シューター2	キュー・ゲームス ¥1000／STG
477	3/3	ツリトレ	レコム 価格未定／SPG

春配信予定のソフト

478	春	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス ¥500／ETC
479	春	ダーククエスト ～Alliance～	ゲームロフト 価格未定／RPG
480	春	ゲットバス	セガ ¥1000／SLG
481	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ ¥1000／ETC
482	春	Swarm（スウォーム）	UTV イグニッション・エンターテイメント 価格未定／ACT

夏配信予定のソフト

483	夏	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター 2nd（仮）	セガ 価格未定／ETC

2011年配信予定のソフト

484	2011年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	UTV イグニッション・エンターテイメント 価格未定／STG

配信日未定のソフト

485	配信日未定	シュヴァリエ・サーガ・タクティクス	イメージエポック 価格未定／S・RPG
486	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
487	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
488	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
489	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT
490	配信日未定	Bass Fishing Life（バスフィッシングライフ）（仮）	ハドソン 価格未定／SPG
491	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン 価格未定／ACT
492	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン ¥1000／ACT
493	配信日未定	Real Boxing（リアルボクシング）（仮）	ハドソン 価格未定／SPG
494	配信日未定	ギャラガレギオンズ DX	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG

Xbox LIVE アーケード

冬配信予定のソフト

495	冬	トラブル☆ウィッチーズ ねお!	SNKプレイモア 800マイクロソフトポイント／STG

春配信予定のソフト

496	春	ゲットバス	セガ 800マイクロソフトポイント／SLG
497	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ 800マイクロソフトポイント／ETC
498	春	バンガイオーHD ミサイルフューリー	ディースリー・パブリッシャー 800マイクロソフトポイント／STG

2011年配信予定のソフト

499	2011年	星霜鋼機ストラニア	グレフ 800マイクロソフトポイント／SLG

配信日未定のソフト

500	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT
501	配信日未定	Fire Pro Wrestling（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／ACT
502	配信日未定	レイディアントシルバーガン	日本マイクロソフト 価格未定／STG
503	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近!～	ハドソン 価格未定／ACT
504	配信日未定	ギャラガレギオンズ DX	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG

6月発売予定のソフト

427	6/16	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb. 価格未定／AVG

春発売予定のソフト

428	春	code_18（仮）	サイバーフロント 価格未定／AVG

夏発売予定のソフト

429	初夏	フィアー3（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ 価格未定／STG
430	夏	Shadows of the DAMNED（シャドウ オブ ザ ダムド）	エレクトロニック・アーツ 価格未定／ACT
431	夏	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー ¥7140／ACT
432	夏	デューク ニューケム フォーエバー	Take-Two Interactive Japan ¥7140／STG
433	夏	Ever17	5pb. ¥7140／AVG

秋発売予定のソフト

434	初秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー イン ザ ノース（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ 価格未定／A・RPG
435	秋	MAX ANARCHY（マックスアナーキー）	セガ 価格未定／ACT
436	秋	Gears of War 3	日本マイクロソフト 価格未定／A・AVG
437	秋	バットマン アーカム・シティ（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ 価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

438	2011年	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ 価格未定／STG
439	2011年	ガン★ロコ	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT
440	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス 価格未定／RPG
441	2011年	Rise of Nightmares（ライズ オブ ナイトメア）	セガ 価格未定／AVG
442	2011年	codename D（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／ACT
443	2011年	Haunt（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／未定
444	2011年	Project Draco（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／STG
445	2011年	Knights Contract（ナイツコントラクト）	バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT
446	2011年	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア 価格未定／ACT
447	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／RPG
448	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス ¥7980／ACT
449	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス ¥7980／STG
450	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／STG
451	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト 価格未定／STG

発売日未定のソフト

452	発売日未定	ASURA'S WRATH（アスラズラース）	カプコン 価格未定／ACT
453	発売日未定	重鉄騎	カプコン 価格未定／未定
454	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン 価格未定／FTG
455	発売日未定	DmC Devil May Cry（ディーエムシー デビル メイ クライ）	カプコン 価格未定／ACT
456	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン 価格未定／ACT
457	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定／ACT
458	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス 価格未定／A・RPG
459	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス 価格未定／A・AVG
460	発売日未定	侍道オンライン（仮）	スパイク 価格未定／未定
461	発売日未定	BINARY DOMAIN（バイナリー ドメイン）	セガ 価格未定／ACT
462	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG
463	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト 価格未定／STG
464	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト 価格未定／ACT
465	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション：アンデッド・ナイトメア（DL版）	ロックスター・ゲームス 2500マイクロソフトポイント／A・AVG（※2）

DSiウェア

配信日未定のソフト

466	配信日未定	キャラ・パシャ! シュガーバニーズ	日本コロムビア 価格未定／ETC
467	配信日未定	キャラ・パシャ! マイメロディ	日本コロムビア 価格未定／ETC

Wiiウェア

2011年配信予定のソフト

468	2011年	エレメンタルマスターズ（仮）	クロフネゲームズ 価格未定／TBL

配信日未定のソフト

469	配信日未定	アイアムボクサー（仮）	グランプリ 価格未定／FTG
470	配信日未定	アステロイドベルト（仮）	グランプリ 価格未定／未定
471	配信日未定	スペースバブー（仮）	グランプリ 価格未定／未定
472	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー 価格未定／ACT
473	配信日未定	殉職刑事!（仮）	ラックプラス 価格未定／A・AVG
474	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス 価格未定／SLG



また物騒なキャラクターが登場してますが、はい、今回もカオスです

漫画／モスグリーン



登場人物紹介

猫耳萌子　本作の主人公。マイペースで利己主義な女の子。みみ美先輩のことが大好き。

きつね先生　萌子たちの先生。婚活中だが理想が高すぎて永遠に婚活中。連敗街道まっしぐら!

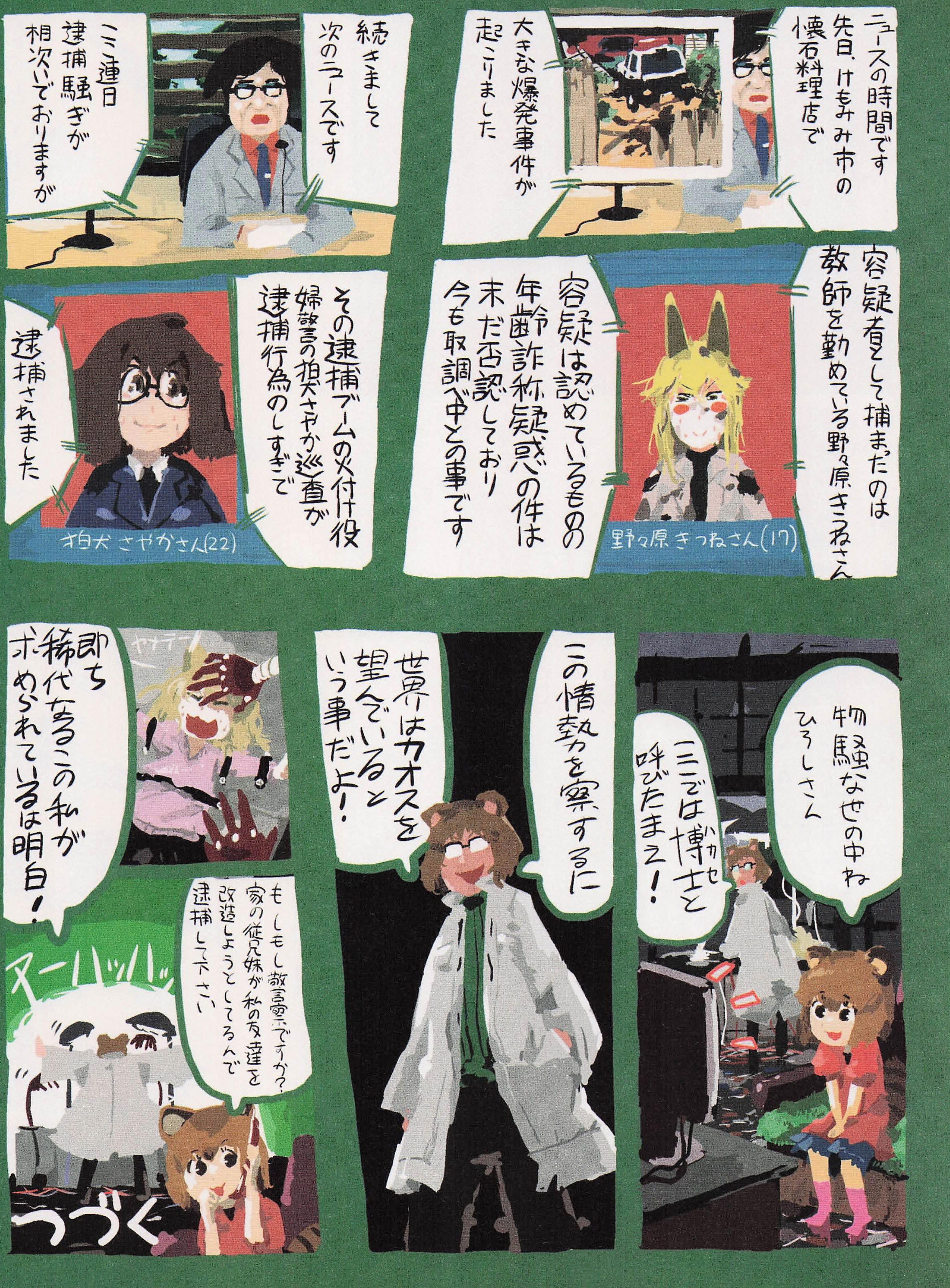
兎耳みぃ太　みみ美の弟で萌子に恋する天然ぼうや。萌子には絶対服従のトラブルメイカー。

たぬき先生　独自の発明品で世界征服をもくろむマッドサイエンティスト。すぐ捕まる。

ぽんぽ子ちゃん　萌子の友達。人の心を見抜く才能に長けるが口が軽い。たぬき先生は従兄妹。



結婚しましょう
何だぁ!?
逮捕するー!!



この物語で一番常識人なのは実は萌子なんじゃないかという…こともないかな

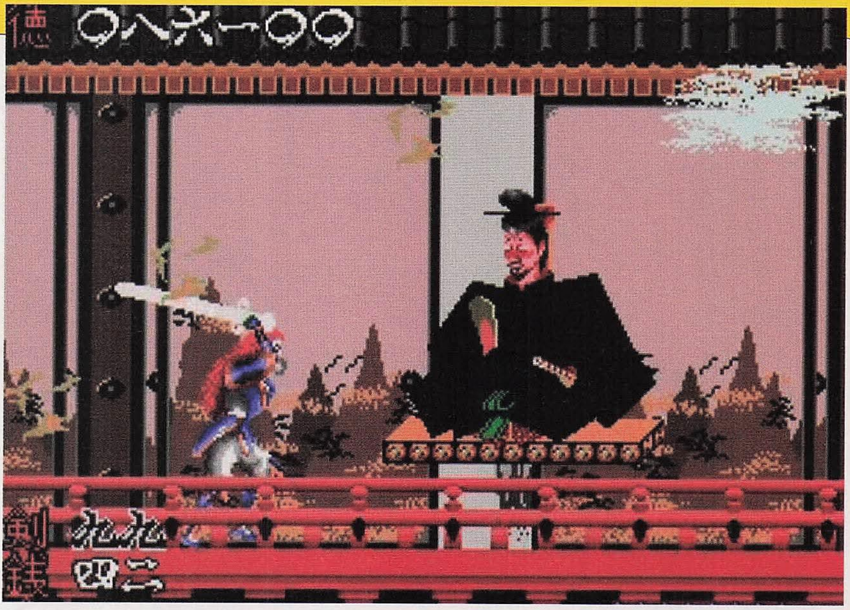
なつかしのレトロゲームを
骨の髄までしゃぶり尽くす!!

レゲーの花道 第4回

子供の頃にみんなが遊んだTVゲームを振り返りながら攻略していくこのコーナー。今回のタイトルは、幻想的な和風テイストで当時のゲーマーの度肝を抜いたACT『源平討魔伝』！

今号のレゲー『源平討魔伝』

●アーケード ●1986年
●バンダイナムコゲームス
●ACT ●1人用



『源平討魔伝』は、その名のとおり鎌倉時代の源平の合戦をモチーフにしたアクションゲーム。主人公は、壇ノ浦の戦いで戦死した景清（かげきよ）。景清は、「ぷれいや」なる異次元の者からのお布施により地獄の底からよみがえり、立ちはだかる魑魅魍魎たちを退けながら、仇敵である頼朝を討ち取るべく、鎌倉へと向かっていく。

純和風かつ幻想的な世界観、自分で進行ルートを選べるステージ構成、3つのビューモードなど、当時としては、斬新な要素がめじろ押しのゲームで、アーケードに登場するや否や、瞬く間にゲーマーたちを虜にした、まさしく伝説級のタイトルである。今回は、このゲームの世界観や魅力に触れながら、ルート攻略やボスキャラ攻略をお届けする。



▶エリア内にある鳥居をくぐると次のステージへ。どの鳥居を通るかで、進行ルートが変化。



▶ビッグモードの迫力には、誰もが舌を巻いた。主人公のはずの景清がなぜか怖い！



COLUMUN

俺と『源平討魔伝』

記事担当：まっつ

他人のプレイを覗き見していたガキでした

俺が『源平討魔伝』を初めて見たのは、親に連れられて行ったイトーヨーカドーのゲームコーナーだったと思う。まず覚えているのが、バカでかい景清と義経が戦っているデモ画面。義経の狂ったような甲高い声と、純和風ながら疾走感と緊迫感にあふれるBGMが見事に融合していて、一気に惹きつけられた。この作品の恐ろしくも神秘的な世界観が、ストレートに伝わってくる、絶妙なデモ画面だったと思う。そして、この世界観に触れたときに思い出したのが、以前に観た1つの映画。それは、この作品が稼動する3年前に上映された「里見八犬伝」。魔物、光の玉、血の池、老婆、ムカデなどが登場するこの映画は、『源平討魔伝』の世界観に相通ずるものがあった。勝手な思い込みだが、『源平討魔伝』は、おそらくこの映画「里見八犬伝」にインスパイアされて生まれた作品なのではないだろうか？　何はともあれ、お気に入りの映画と同じ匂いのする世界観をゲームで楽しめることは、俺にとってとても嬉しいことだった。

プレイした当時の感想は「難しいけどおもしろい」。とりあえず、前半ルートのどこかで黄泉に落ちてしまい、閻魔大王の前で「死」のつづらを開けてゲームオーバーという流れがお約束。奈落に落ちるときの景清の叫び声は本当に怖かった……。何度かプレイするも1プレイ100円と高かったこともあり、しだいにプレイよりも他人のプレイを後ろから眺めるという方向にシフト。プレイヤーからすれば、うざったいガキだったに違いない（笑）。

景清のモデルとなった人物は……？

景清のモデルとされる人物は、平家物語に剛の者として登場する“藤原総七郎兵衛尉景清”。「悪七兵衛」の異名を持ち、源平の戦いで活躍した実在の人物。

3つのビューモードに注目

本作に登場するステージは、横、平面、ビッグという3つのビューモードのうち、いずれかで構成されている。当時異彩を放っていたのがビッグモードで、重厚なBGMが流れるなかで展開する義経や弁慶とのド迫力バトルに、ゲーマーたちは度肝を抜かれた。当時のゲームセンターでは、うまい人のプレイを後ろから眺めるだけのギャラリーが多くいた。かくいう俺もその1人でしたが……。



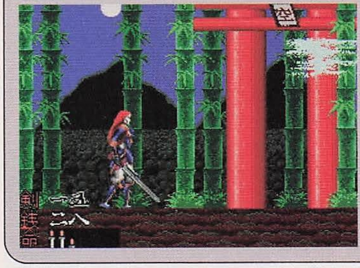
横モード

もはや王道ともいえる横スクロール型のモード。右に進んでいき、奥に設置された鳥居に触れるとステージクリア。下に落ちると黄泉ステージにたどりついてしまう。



平面モード

斜め上から見た俯瞰視点のモード。ゲーム全体で5カ所しかない。落下することがないかわりに、道が入り組んでいて迷いやすい。



ビッグモード

本作の目玉ともいえるモード。大きく表示された景清を操り、義経や弁慶といったボスキャラと戦う。操作形態も変化（欄外参照）。

剣
攻撃力。刀や紫の玉などを取ると増加。はじかれると減少することがある。

銭
お金。剣力を上げる刀、体力が回復する米俵の入手に必要。黄泉から復活する際にも使う。

命
体力。なくなるとゲームオーバー。青い玉や米俵で回復。蝋燭を取ると最大値が増加。



▲景清のステータスには剣力、銭、体力があり、ゲーム中に登場するアイテムを取ることで増えていく。特に攻撃力を示す剣力は重要で、これを効率よく上げることが攻略のカギとなる。

基礎知識

本作は基本的に体力制となっていて、景清の体力は蝋燭（ロウソク）で表現されている。ダメージを負うごとに蝋燭が短くなっていき、すべてなくなるとゲームオーバー。初期状態の蝋燭は5本だが、ゲーム中で蝋燭を入手することに本数が増えていく（最大10本）。

剣力を上げながら鎌倉を目指す

地獄からスタートし、地獄をクリアすると壇ノ浦がある長門で復活。ここから、頼朝がいる鎌倉へ向かって進んでいくことになる。鎌倉までのルートは、プレイヤーがどの鳥居を通るかで変化するのが特徴だ。そして忘れてはならないのが、道中に隠されている三種の神器の存在（下を参照）。この3つのアイテムを揃えないと、頼朝を倒すことはできないので、隠されている場所は必ず把握しておきたい。



▲景清のアクションは、レバーによる移動、刀を使った攻撃、ジャンプの3種が基本。とてもシンプルな操作形態だ。

三種の神器

クリアに必要不可欠な重要アイテム。それぞれ特殊な効果を持っている。



八坂瓊曲玉
毒によるダメージを無効化する。摂津、伊勢で入手可能。通称、曲玉。



草薙剣
剣力が減少しなくなるアイテム。信濃の三つ首竜を倒すと入手可能。



八咫鏡
カミナリのダメージを無効化するアイテム。備前と越中で入手可能。

主なキャラクター

ここでは本作に登場する主要キャラクターを紹介しよう。どれも個性が強く、セリフなどを含め、一度見たら忘れられない強烈なインパクトを放っている。

琵琶法師



念仏を唱えながら琵琶を奏でる法師。琵琶から飛び出す蛙や兎は、国宝「鳥獣戯画」を模したもの。夜中に出会ったら卒倒間違いなしの不気味さ。

安駄婆



三途の川の渡し守。「あんだばあ」と読む。景清を見守り、ゲーム中の節目に登場。「ひゃひゃひゃ」という笑い声が耳について離れない。

景清



頼朝を討つため、地獄の底からよみがえった主人公。赤い髪を振り乱しながら魔物を斬るその姿は、一歩間違えば悪役のよう。だが、それがいい。

弁慶



巨漢の僧兵。モデルは武蔵坊弁慶。日本一、弱点が有名な人物でもある。攻撃力、体力ともに高く、倒し方を知らないと苦戦間違いなし。

義経



頼朝に仕える尖兵として、景清の前に立ちはだかる。モデルは頼朝の弟である源義経。某仮面ライダーのショッカーのような叫び声がヤバすぎる。

頼朝



本作のラスボス。魔族に魂を売り渡し、人智を超える力を得た。いうまでもなく源頼朝がモデル。倒すには三種の神器が必要不可欠。

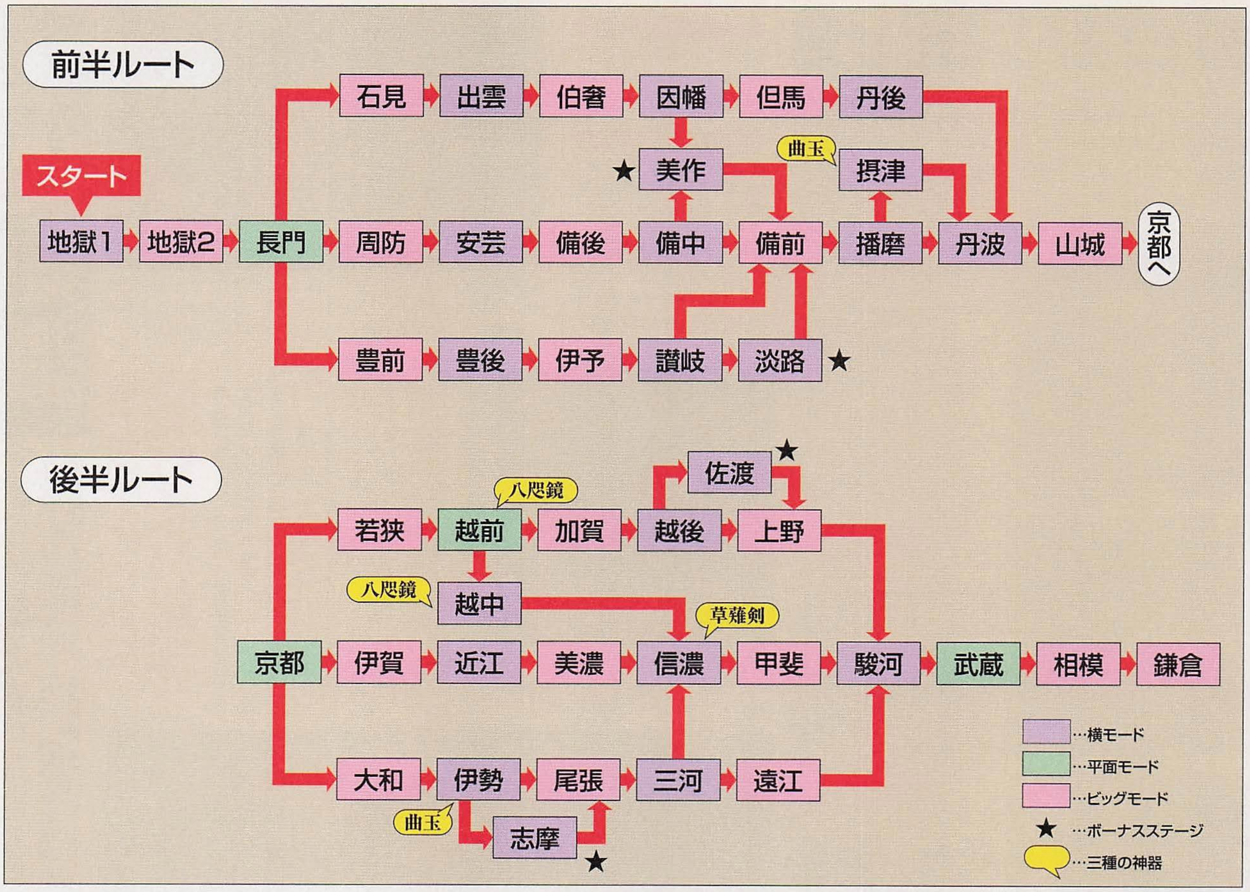


ビッグモードのアクション操作

ビッグモードの主な操作は、⬇でしゃがみ、⬆で剣を上段に構える（上段構え）。ニュートラルの状態で剣を振ると突き攻撃。上段構えから剣を振ると振り下ろし攻撃になる。これらの攻撃はジャンプ中からでも繰り出せる。なお、しゃがみ状態からはコマンドの性質上、振り下ろし攻撃は出せない。

ルート攻略

ここからは、本作の進行ルート別にワンポイント攻略を掲載。難易度はルートによって大幅に変化するため、進行ルートはとても重要だ。三種の神器の位置も必ず把握しておこう。



前半ルート 地獄1～山城

ゲームスタートから京都までを前半ルートとする。初心者は石見か豊前ルートがオススメ。

石見ルート

石見では冒頭に出現する般若を必ず倒そう。剣力が上がる紫の玉を落とす。また、因幡で出現する骸骨船も紫の玉を落とすので倒すこと。丹後に進んだ場合、ここに出現する竜は、低空飛行してきたときにジャンプで上に乗り、巻物による衝撃波で倒そう。その際、黄泉に落下しないよう注意。



▲因幡では2つ目の鳥居に触れてボーナスステージの美作に行くのが基本。出現する巨大な頼朝は無視。立ち止まらずに進もう。

周防ルート

他のルートに比べて明らかに敵の攻撃が激しい上級者向けのルート。備中では一番奥の鳥居から、ボーナスステージの美作に行ける。播磨では竜神が出現。刀が数多く置いてあるので、浮遊する要石を利用してできるだけ回収していこう。3つ目の鳥居に入ると曲玉がある摂津に移動できる。



▲摂津は「だじゃれのくに」。オヤジギャグ連発で精神攻撃を仕掛けてくるので注意。途中に出現する狛犬が曲玉を守っている。

豊前ルート

敵の攻撃が比較的ゆるやかな初心者向けのルート。豊前では紫の玉を落とす般若を忘れずに倒そう。なお、冒頭に出てくる虎は背後にいるときに倒し、落とした銭を回収せずに先に進むことで、二度と出現しなくなる。伊予に出現する猿は、前に移動しながら突きを連発して倒していこう。



▲讃岐に登場する雷神は優先的に倒しておきたい。一番奥の鳥居に入れば、ボーナスステージの淡路へ移動することができる。

後半ルート 京都～鎌倉

京都から鎌倉までを後半ルートとする。ここからのルートで三種の神器をすべて揃えること。

若狭ルート

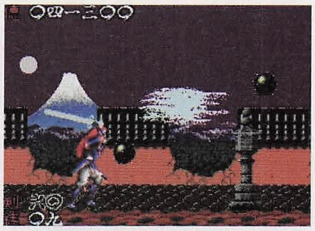
平面モードの越前の一番奥にある壊せる塀の中には八咫鏡があるので忘れずに入手。入手したら来た道を戻り、4つの灯篭の中央にあるワープゾーンで越中に移動しよう。なお、上野はカミナリによる攻撃が激しいが、八咫鏡があれば無効化でき、越後では一番奥にある鳥居から佐渡に渡れる。



▲越前のワープゾーンは、壊せる灯篭が4つ密集している場所にある。灯篭を壊して近づくか、ジャンプして飛び込めばワープできる。

伊賀ルート

三つ首竜がいる信濃は、最も重要かつ難易度の高いステージ。このステージまでに剣力は少なくても25以上は欲しい（具体的な攻略は左ページ）。三つ首竜を倒せば、草薙剣が手に入る。甲斐は鉄球のトラップが厳しい。スタート地点で弁慶が来るのを待ち、それを倒してから先に進もう。



▲甲斐の鉄球トラップは、立ち止まらずに進むだけで当たらない。振り子式の鉄球は、要所でしゃがみながら進んでいこう。

大和ルート

攻撃が激しい上級者向けのルート。伊勢では進行方向に進む要石と一緒に移動しながら、前方から迫る要石の大群を避ける。1つ目の鳥居の先は、要石に乗って進もう。奥には曲玉があり、その先の鳥居からボーナスステージの志摩へ行ける。草薙剣がない場合は、三河から信濃へ移動しよう。



▲三河の時点で草薙剣がないうえに剣力が足りず、かつ銭が70以上あるなら、わざと落ちて京都で復活するのもいい（欄外参照）。



奈落に落ちると黄泉の国

横モードで穴に落ちると黄泉へまっ逆さま。黄泉には閻魔大王がおり、複数あるつづらから1つを選べと言われる。つづらの中には「生」と「死」があり、前者を選ぶと復活。後者はゲームオーバーとなる。なお、銭が70以上ある状態で道中の血の池に入れば、銭と引き換えに京都で復活できる。

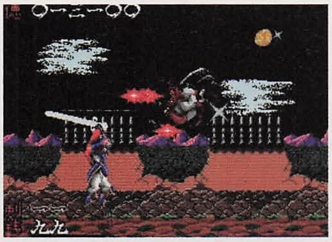
ボスキャラ攻略

ここでは、ゲーム中に登場する主なボスキャラを攻略していく。三つ首竜以外は、すべてビッグモードで出現する敵となっている。なお、地獄2に出現する骸骨は、胸をひと突きするだけで簡単に倒せるので割愛。ちなみに、骸骨の胸を完璧に突くと、骨が散らばらずに消えて体力が回復する青い玉を出す。

義経
すくい斬りで倒す

小刀を投げてくるタイプと、近づいて刀を突き刺してくるタイプが存在する。どちらのタイプに対しても、しゃがんだままジャンプして攻撃する方法（通称、すくい斬り）がオススメ。すくい斬りは剣力が減らずにダメージを与えられるうえ、攻撃力が高いのが利点だ。なお、後者のタイプは、背を向けると高速で体ごと回転させながら飛び掛ってくるので注意。背を向けずにすくい斬りと振り下ろしをうまく使おう。


▶小刀タイプは、すくい斬りで頭を狙う。小刀によるダメージは小さいので、無視してもいいだろう。


▶近づいてくるタイプも同様にすくい斬りが有効。飛び掛ってきたら振り下ろしで迎撃するのもいい。

弁慶
弁慶の泣き所は頭？

鉄球を投げつけてくるタイプと槍を振り回すタイプが存在。前者のタイプは、足もとでしゃがんでいれば、ほとんど攻撃を食らわない。ただし、そのまま攻撃すると剣がスネの防具に当たり、剣力が落ちるので注意しよう。後者のタイプは、槍の攻撃をジャンプで避ける必要がある。攻撃力が高いので確実に避けるように。なお、どちらのタイプに対しても、すくい斬りによる頭への攻撃が非常に有効だ。

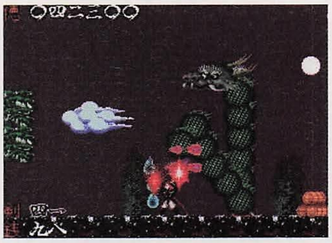

▶弁慶の泣き所として有名なスネは、本作では弱点ではない。（PCエンジン版のみ例外）。


▶義経と同じく、頭に向けてのすくい斬りが有効。剣力が30以上あれば1～2回程度で倒せる。

三つ首竜
運によるところも大きい？

ビッグモード以外の唯一のボスキャラ。まずは最初の高台から大きくジャンプして、頭部に剣攻撃を当てる。そのあとは、三つ首のどれかが下がってきたところを逃さずにジャンプ斬りを当てていこう。竜の動きは完全に気まぐれで、場合によってはまったく動かなくなってしまうこともある。その場合は、三つ首竜が吐く火の玉を剣攻撃やジャンプでできるだけ回避しながら、敵が動くまで辛抱強く待つしかない。


▶三つ首竜を倒すには、剣力が25以上ないと厳しい。高台からの最初の一撃も重要だ。


▶コツは竜の頭の真下で待ち構えること。頭を1つ破壊するごとに紫の玉を落とすので逃さず取ろう。

頼朝
三種の神器は揃っているか？

頼朝は体力を示す蝋燭が8本減るごとに変身する。最初はカミナリ攻撃をしてくるが、これは八咫鏡があれば無効化できるので、構わず攻撃しよう。2段階目は鬼の形相に変化し、前方にビームを撃ってくる。ダメージが大きいので、振り下ろしで一気に攻撃しよう。最後は体全体が岩のように変化するが、攻撃パターン自体は基本的に変わらないので、あとは攻撃するのみ。三種の神器さえ揃っていれば、かなり弱いボスといえる。


▶三種の神器が揃っていれば、基本的に振り下ろし攻撃のみで倒せる。


▶気をつけるべきは、2段階目のビーム攻撃のみ。一気に攻撃して倒そう。

アーケード屈指の名エンディング

頼朝が倒れると、念願がかなった景清はその場で崩れ落ちて散っていく。そして、荘厳なBGMとともに流れる熱くも物悲しい名文。現在でも異彩といえるこのエンディング。一見の価値アリ！




▲平家の怨念が晴れたとき、景清は役目を終えて散る。

神様は死んだ。悪魔は去った。

～攻略して思ったこと～ 第4回『源平討魔伝』

数年ぶりにプレイしましたが、
古さどころか新鮮味を感じました。
いやぁ、色あせないですね。

キャラ、音響、グラフィック、楽しさ。
そのすべてが渾然一体となり、
見事に昇華されている世界観。

美しいゲームです。

特にエンディングは
数あるアーケードゲームのなかでも
屈指のクオリティでしょう。

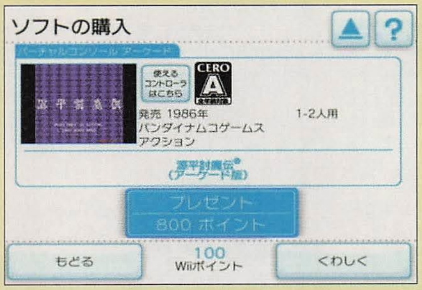
仇敵・頼朝が滅びると同時に
景清の身体が儚く散っていく……。

滅びの美学は
日本人が感じる「美」のひとつ。

純和風のこの作品の最後に
この美学を持ってくるところは
さすが、解かってるな！
という感じです。

Wii 『源平討魔伝(アーケード版)』800Wiiポイント

バーチャルコンソールでも『源平討魔伝』をプレイすることができます



▲バーチャルコンソールで遊べる『源平討魔伝』は、アーケード版とPCエンジン版の2種類があります。


武蔵にある無数の鳥居

武蔵には鳥居がたくさんある。先の相模に行くなら、9つの米俵の横にある鳥居に入ろう。三種の神器が揃っていない場合は、奥のほうにある鳥居に入ればいい。この鳥居は、京都以降のどこかのステージへとつながっていて、毎回ステージが変化するようになっている。

1986年 ゲーム座談会

記事担当のまっつ＋編集部の面々が語るゲーム座談会。今回は『源平討魔伝』をやり込んでいたというベテランゲーマー、五郎と親方の2人を召集。ほぼ同世代の3人で当時の記憶をたどりながら、このゲームの魅力に迫っていく。

まっつ(当時11歳)　今号も始まりました、ゲーム座談会。第4回となる今回のタイトルは『源平討魔伝』で～す。
五郎(当時11歳)　懐かしいね～。俺は確かニチイ（当時全国展開していたスーパー）の屋上のゲームコーナーでプレイしてたよ（笑）。
まっつ　俺はイトーヨーカドー（笑）。
親方(当時14歳)　俺は近所の駄菓子屋。
まっつ　ちなみに、このゲームの第一印象はみなさん、どんな感じ？
親方　まず、キャラがでかい！
五郎　俺は間接が変という第一印象。
まっつ　どんな第一印象だよそれ（笑）。
親方　確かにビッグモードで旋風剣を出してるときの腕の間接はおかしい（笑）。
まっつ　当時、みんな突っ込み入れてた気もする。それで思い出したけど「斬れ味悪そうな剣だな」っていうのは思ったな。なんか切っ先が丸いのがどうも気になって（笑）。ちなみに俺の第一印象は、デモ画面の義経の甲高い声！
親方　それわかる。あと義経の音楽はマジでカッコよかったね。俺、昔の携帯の目覚ましの曲をコレにしてたよ（笑）。
五郎　それ、めっちゃ目覚めそう。
親方　覚めるよ。死ぬほど覚めるよ！
まっつ　死んだら目覚めないけどな！
五郎　あと死んだときに身体がバラバラになるのが、すげぇインパクトだった。
まっつ　それも含めて、当時では珍しい演出とかも結構あったよね。
親方　黄泉の存在とか、画期的だったね。普通落ちたらゲームオーバーなのに、落ちた先に続きがあるっていう。しかも銭を払うと復活できる。
五郎　地獄の沙汰も銭しだい（笑）。
まっつ　景清が黄泉に落ちるときの悲鳴が子供心にすげぇ怖かった記憶が。
親方　悲鳴といえば、鬼姫を倒したときの断末魔もかなり怖かった（笑）。
まっつ　今でいう和風ホラーの要素も入ってた気がするね。というか、こういう純和風の世界観自体が珍しかったような。
五郎　あとから似たようなゲームが結構出てたけどね。ファミコンで（笑）。
まっつ　『月●魔伝』！　かなり似てたね。冒頭の婆さんで思わず吹いた！
五郎　正直、似てるってレベルじゃなかった（笑）。あれはあれで名作だけど。
まっつ　でも俺、子供心に似てることをわかってても買ったけどね（笑）。
五郎　俺も発売を楽しみにしてた（笑）。
まっつ　純和風のこういうゲームをやりたかったんだよ！　みたいな（笑）。
親方　わかるわかる。飢えてたんだろうね。あの世界観に（笑）。『源平討魔伝』やってたヤツ、みんな買ってたし。
まっつ　ファミコン版『源平討魔伝』はスゴロクみたいなゲームになっちゃったよね。『スプラッターハウス』もファミコン版は全然違うゲームだったなぁ。
親方　アーケードゲームをファミコンに移植しようとしても限界があったから。
五郎　この頃はアーケードゲームが輝いてたね。本当に威厳に満ちあふれてた。
まっつ　今はもう家庭用と立場が逆転しちゃってるけどね。ちなみに、親方はこのゲーム、どのくらいやり込んだの？
親方　うーん、とりあえず全ルート制覇とかまではやってた気が。少なくとも50回くらいはクリアしてたと思う。
まっつ　それはすごい。俺なんか金がなかったから、後ろで人のプレイを見るばかりだったよ。難しかったし。
親方　剣力をできるだけ減らさずにプレイすることが大事だよね。これを理解できれば、楽に進められるゲームだと思う。
まっつ　俺なんか、そんなシステム知らずに要石を斬りまくってた（笑）。骸骨戦ですでに剣が折れてた（笑）。
親方　はじかれたときのエフェクトがカッコいいしね（笑）。
五郎　スキル「心眼」が必要だな。
まっつ　『モンハン』のやりすぎだ。
親方　とにかく上級者のプレイを見て、それを覚えることが上達の近道だったね。
まっつ　BEEP（当時のアーケード専門誌）は一生懸命読んでたな～。
五郎　当時はネットなんかないし、攻略情報が広まらない環境だったからね。
まっつ　俺の周りでは弁慶の弱点はスネっていう情報だけ出回ってたよ。まったくのデマなんだけどね（笑）。
親方　「弁慶の泣きどころ」ね（笑）。
まっつ　これが定石だと思い込んでて、剣力がみるみる落ちてるのに、みんな黙々とスネを斬ってたよ（笑）。
親方　弁慶と義経には剣がはじかれる部位とはじかれない部位が設定されてたのも、今考えると斬新な要素だったね。
五郎　なるほど、肉質か……。
まっつ　『モンハン』から離れなさい。
親方　このゲームでよかったのはエンディングだよね。景清が死んじゃうやつ。
五郎　当時は意味がわからなくて「?」だったね。わかったことは2周目がないってことだけだった（笑）。
親方　当時はバットエンド？　と思って、グッドエンドを探したっけ（笑）。
五郎　そもそもスタッフロール式のエンディング自体、珍しかった気がする。
親方　俺は「故深谷正一氏に捧ぐ」っていう最後の一文に震えたね。よくわからないけど人が亡くなってるんだなって。
まっつ　うん。あれが作品全体に妙な生々しさを与えてたね。奇妙な迫力だった。
親方　とにかく、古さを感じない素晴らしいゲームなので、未体験の人はぜひ！
五郎　『月●魔伝』とセットで遊ぶと、さらにおもしろいよ！
まっつ　もういいよ、その話題は！

編集部員がゲームを語る 頭文字「つ」が付くゲームの思い出

■ツインビー
（MSX・1986年・コナミ）
主人公機がツインビーに変化して『グラディウス』を遊べるというMSX版だけの裏技がありまして。お年玉でFC版を買った数カ月後にそれを友人の家で見せられて、たいそう悔しかった思い出がありますな。（そみん）

■ツインビー
（FC・1986年・コナミ）
テッテテーテレレレ～♪　タータタータララータララータララ、タララータララー♪　ピュン、ピーポーピーポーピーポー……テテテテテテテテテテテテテテテテ……ボキャーン！　テッテテーテレレレ～♪（野村）

■ツインビー
（FC・1986年・コナミ）
おそらく初めてやったSTGかなぁと思ったけど、『ギャラクシアン』とかのほうが早かったのでたいした思い出とかはないです。腕がなくなったら救急車みたいなのとドッキングするとよいと思います。（先輩）

■つっぱり大相撲
（FC・1987年・テクモ）
コミカルなキャラと軽快な音楽で、当時小学生だった僕もハマったソフトです。大人になるまで、決まり手「もろだし」（ゲーム中で相手のまわしを取る）は本当の相撲にもある決まり手だと思ってました……。（飯塚）

■つっぱり大相撲
（FC・1987年・テクモ）
友達の家でたまに対戦したゲーム。相撲なのにコマンド入力でプロレス技が出せたのが燃えるポイント。まわしが取れる「もろだし」は、実際の相撲の決まり手にもあると思ってました。「八○長」はなかったね。（宮下）

■痛快GANGAN行進曲
（AC・1994年・ADK）
「条さん、やっちゃってくださーい！」の声が耳から離れない、ひじょーにADKらしい対戦格闘。『ワールドヒーローズ』からフウマが参戦したのには驚いたが、「木っ端微塵の術」にはもっと驚いた。（おしょう）

■痛快GANGAN行進曲
（AC・1994年・ADK）
開発元のADKがこの時期出していたソフトの画風が好きだった。ガン付けしたり、お互いグルグル回りあったりする演出もおもしろい。今でもたまにゲームセンターで見かけると、ついプレイしてしまう。（平岡）

■痛快GANGAN行進曲
（AC・1994年・ADK）
これの対戦をやるために、対戦台がある隣町のゲーセンまで遠征。お気に入りの必殺技「爆裂究極落とし」を狙うものの、掴み返しシステムにより対人ではまったく決まらず。それでも…フウマを諦めない！（雅）

■罪と罰 ～地球の継承者～
（N64・2000年・任天堂）
ライター時代に攻略本の記事を書いた、思い出深い1本。仕事といいながら無駄にスコアアタックに熱中してしまい、締切ギリギリになってひぃひぃ言っていた気が。最近は、熱中できるゲームが減ったなぁ。（まっつ）

■ツキヨニサラバ
（PS2・2005年・タイトー）
『幻想水滸伝』シリーズを手掛けていた村上吉隆氏を迎えて、タイトーが放った一作。イメージキャラ（？）にGacktが起用されてましたね。この時期はGacktがゲームに絡みまくり。なぜだったんだろう？（じゅし）

■通勤ヒトフデ
（GBA・2005年・任天堂）
DSはGBAスロットが空いてるとむなしいので、直感ヒトフデが好きだったこともありこれを購入。タイトルどおり通勤のお供にと1日1問、全部で365問用意されていたけれど主に遊んでいた場所は家です。（RG）

■つよきす ～Mighty Heart～
（PC・2005年・きゃんでぃそふと）
「ツンデレとは何か？」を自分に教えてくれたソフト。強気っ娘ばかりなので、好みは分かれる気がします。現在は、続編の『2学期』が発売中で、今年3月にPCで『3学期』が発売されるようです。（Bros）

■つよきす ～Mighty Heart～
（PC・2005年・きゃんでぃそふと）
ツンデレな女の子のみが登場する作品。ジャンル特化型のAVGは多数ありますが、ゲーム前半をツン、後半をデレパートに分けているのが斬新でした。チャームポイントが日本刀という乙女さんが熱い。（アラケン）

■ツインビー　PORTABLE
（PSP・2007年・KONAMI）
「つ」のネタに困ってやってみたら、意外に熱中。過去のツインビー5作品が入っているんですが、初代しかやったことがなかったので、ツインビーの進化も楽しめました。でもまだ思い出になってない!?（トミー）



ボーナスステージのお釈迦様
美作、淡路、志摩、佐渡には、お釈迦様が登場し、青い玉（体力回復）、紫の玉（剣力上昇）、緑の玉（銭）、茶の玉（体力の上限アップ）の4種の玉をばらまく。特殊なのは茶の玉で、これを体力満タンのときに取ると蝋燭1本ぶんの器が増える（体力は蝋燭10分の1だけ回復）。見逃さないように！

3/3 ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

PSP ●スクウェア・エニックス ●A-RPG
●UMD版：¥6,090（税込）、DL版：¥4,980（税込）

キャラクター&システム追加でさらに奥深くなった『FF』バトル

『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターたちが大空を飛び交いながら激しく戦う『ディシディア ファイナルファンタジー』最新作。本シリーズでは、主人公たちが集められた秩序の神・コスモス陣営と、主人公と因縁を持つ者が集う混沌の神・カオス陣営に分かれ、幾千年もの戦いが繰り広げられている。この2人の神の戦いに決着がついたのが前作であり、今作はその戦いよりも前の戦いを描いている。

本シリーズの特徴は、やはりなんといっても敵味方に分かれた魅力的なキャラクターたちにある。前作に登場した22人に加えて、今作は『FFⅣ』に登場した竜騎士カイン・ハイウインド、『FFⅦ』に登場したティファ・ロックハート、そして『FFⅩⅢ』からもライトニングが登場する。従来の登場キャラクターに加えて、これらの新キャラクターを合わせた30人以上を操って、戦いを勝ち抜いていく。また、先行配信版として発売された『ディシディア デュオデシム プロログス ファイナルファンタジー』のセーブデータを本編に引き継ぐと、特典として『FFⅦ』にヒロインとして登場したエアリス・ゲインズブールを新システム「アシストシステム」のキャラクターとして登場させられる。

そのほか、新たなゲームシステムとしてワールドマップが追加されている。これにより、闇に閉ざされた世界をめぐりながら戦っていくことになり、ストーリーモードがより一層引き立つようになっている。

楽天ブックス早期購入特典

●初回生産限定封入
「キャラクターデータダウンロードカード」
—特設サイト—
http://books.rakuten.co.jp/event/game/psp/d012ff/

ポイント1 アシストキャラの追加でさらに戦略的に！



▲バトル中にアシストキャラを呼び出し、特定の攻撃を行わせるアシストシステムが追加された。

ポイント2 各作品から新キャラが参戦！



▲『FFⅣ』のカインなど、主役級の人気キャラが新たに参戦！ お気に入りのキャラで戦おう。



新キャラクターの1人
ライトニング
（FFⅩⅢ）

『FFⅩⅢ』に登場した主人公の女騎士、ライトニングが登場。3つのバトルスタイルに変えられるオプティマチェンジを使う。

楽天×電撃ゲームス

楽天ブックスでゲームしよう!!

楽天ブックスで買える電撃ゲームスオススメのタイトルを紹介。ポイントがたまるお得なキャンペーンも開催中です。そのほか楽天ブックス限定特典付きタイトルも!!
（各特典はなくなりしだい終了となります）

楽天ブックスでゲームしよう!! 特設サイトはコチラ!!
http://books.rakuten.co.jp/event/game/dengekigames/



発売中 スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION

3DS ●カプコン ●ACT ●¥4,800（税込）

携帯機でもバトルの緊張感はそのまま！

昨年4月にPS3とXbox 360で発売された『スーパーストリートファイターⅣ』が3DSで登場！ 3DSならではの3D機能を生かした、自キャラ後方からの視点となる「3Dバーサス」を新たに採用し、迫力のあるプレイ感を演出しているのが特徴だ。

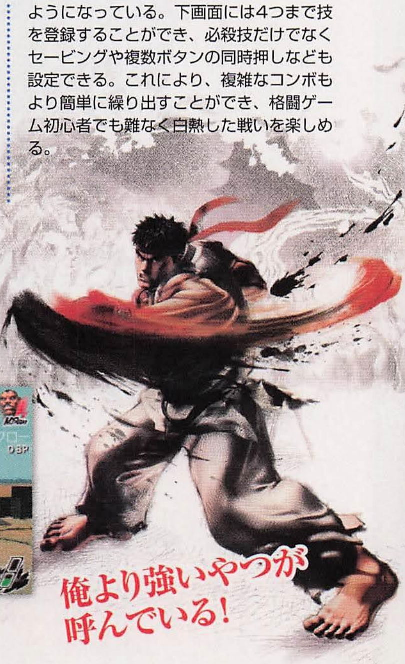
本作のバトルシステムは、キー操作のほかに3DSの下画面を利用して、出したい必殺技をワンタッチすることでも発動できるようになっている。下画面には4つまで技を登録することができ、必殺技だけでなくセービングや複数ボタンの同時押しなども設定できる。これにより、複雑なコンボもより簡単に繰り出すことができ、格闘ゲーム初心者でも難なく白熱した戦いを楽しめる。

楽天ブックス限定特典

●ダウンロードコンテンツ
「プラチナキャミィフィギュアデータ」
—特設サイト—
http://books.rakuten.co.jp/rb/6946606/



▲キャラクター後方からの「3Dバーサス」視点。迫力ある3Dを体感するならコレ！



3/17 龍が如く OF THE END

PS3 ●セガ ●A・AVG ●¥7,980（税込）

ゾンビが出ても、間違いなく『龍が如く』

アジア最大の歓楽街・神室町を舞台に、極道組織にからむ裏社会や人々の生き様を描いてきた『龍が如く』シリーズ。最新作はなんと、この神室町にゾンビが大量に現れて街が崩壊してしまうという、ファンのド肝を抜く設定となっている。主人公は従来作に登場した桐生一馬や秋山駿など、男気あふれる面々。彼らはそれぞれが守るもののために、銃を武器にゾンビたちに立ち向かっていく。このように、あらゆる面でファンを驚かせる本作だが、主人公たちを軸とした重厚な人間ドラマは健在。ファンの期待を裏切らないデキとなっている。

楽天ブックス早期購入特典

●MUSIC CD
龍うた 龍が如く KARAOKE BEST SELECTION
—特設サイト—
http://books.rakuten.co.jp/rb/6907416/

頼れる漢たちが再び神室町を救う!!



主人公の1人
桐生一馬

▶初代から登場し、元東城会四代目で伝説の極道、桐生一馬（声：黒田崇矢）。

ゾンビたち

◀ゾンビたちは、神室町の住人たちが変わり果てた姿だ。



▲ゾンビだらけとなった神室町で、相棒とともに大切なものを守るために生き抜け！

電撃PlayStation

◆Vol.490　◆¥650(税込)　好評発売中

表紙は『魔界戦記ディスガイア4』！同日発売タイトルを最速攻略！

表紙＆巻頭特集は、Vol.490と同日に発売された『魔界戦記ディスガイア4』。巻頭特集では、基本システムやユニットを詳しく解説しているほか、序盤のストーリーを徹底攻略。開発者インタビューや特別企画も要注目！　もう1つの巻頭特集は、3月3日に発売されるディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー』。これまでに判明した内容を総まとめしており、開発者インタビューとあわせて読めば、プレイ前の準備は万全だ！　そのほか『キャサリン』『モンスターハンターポータブル 3rd』『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ』など、攻略記事も満載。

【巻頭特集】
- ●魔界戦記ディスガイア4
- ●ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

【Go Go RPG!】
- ●ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
- ●テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3
- ●テイルズ オブ エクシリア
- ●ファイナルファンタジーXI
- ●戦場のヴァルキュリア3　ほか

【攻略STATION】
- ●キャサリン
- ●SDガンダム ジージェネレーション ワールド
- ●MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds　ほか

【攻略特集】
- ●モンスターハンターポータブル 3rd

【付録】
- ●電撃4コマVol.119



電撃ARCADE アーケードゲーム

◆Vol.23　◆¥1,180(税込)　好評発売中

『WCCF 09-10』を50P大特集！

『WCCF 09-10』を50ページで大特集。チーム育成攻略、チームスタイル考察、開発者インタビューなど、濃厚な内容でお届けする。また『戦国大戦 1560 尾張の風雲児』『ベースボールヒーローズ2010 WINNER HEAT UP VERSION』などの攻略記事や、AOU 2011アミューズメント・エキスポの最速レポートも要チェック。付録はオリジナルデザインのトップローダー2種類！



ビバ☆テイルズ オブ マガジン

◆Vol.1　◆¥790(税込)　好評発売中

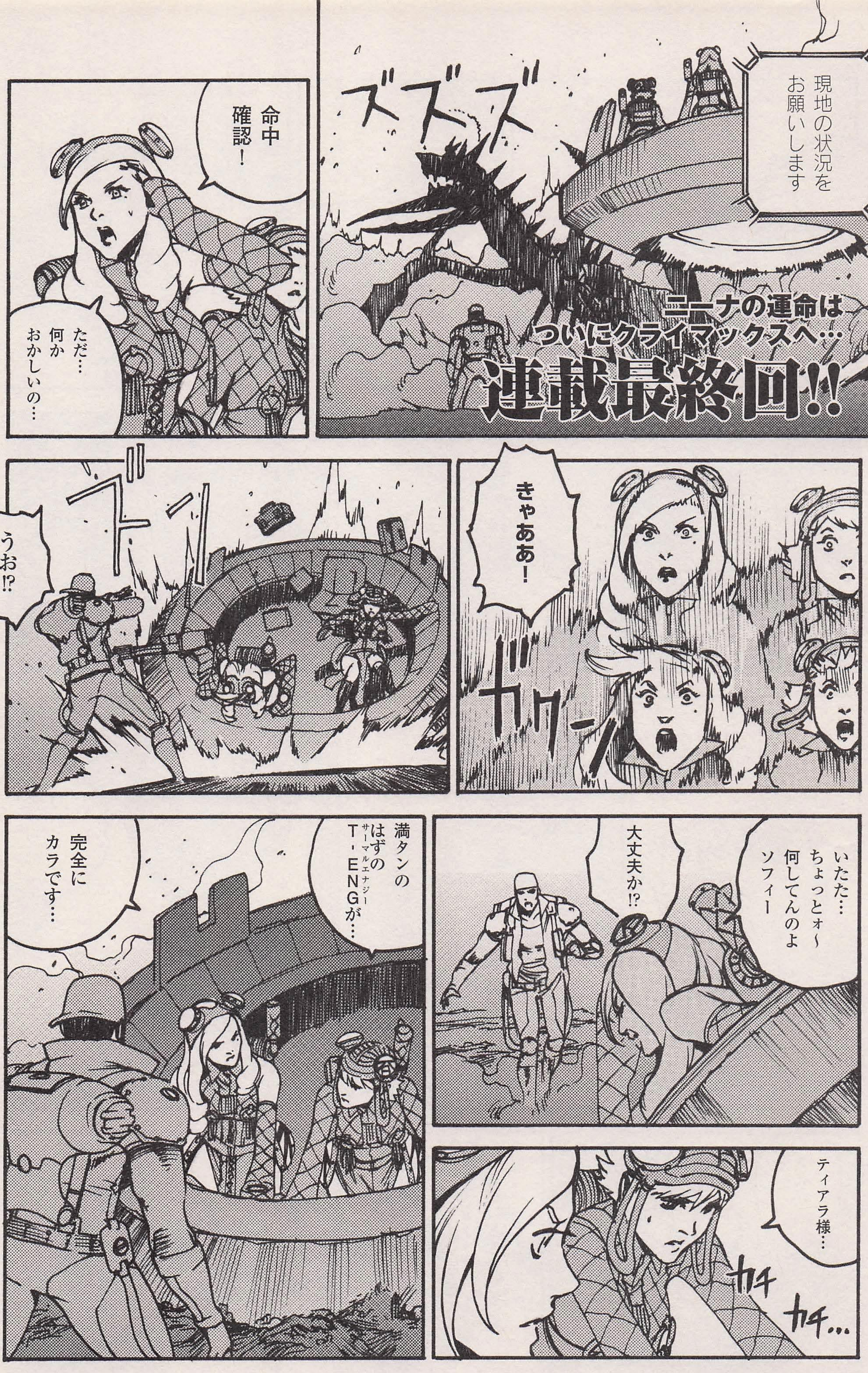
『テイルズ オブ』情報はおまかせ！

『テイルズ オブ』情報はすべておまかせのシリーズ公式マガジンが誕生！『テイルズ オブ エクシリア』の最新情報や『レディアント マイソロジー3』のキャラクター攻略など、読みごたえは満点。声優・小野坂昌也さんのインタビュー記事やコミック連載もあり。付録はユーリ／アスベルのB2判大型ポスター。イラストは、シリーズのアニメーションパートを担当しているプロダクションI.Gの描き下ろしだ！



俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル ザ・コンプリートガイド　3月4日発売

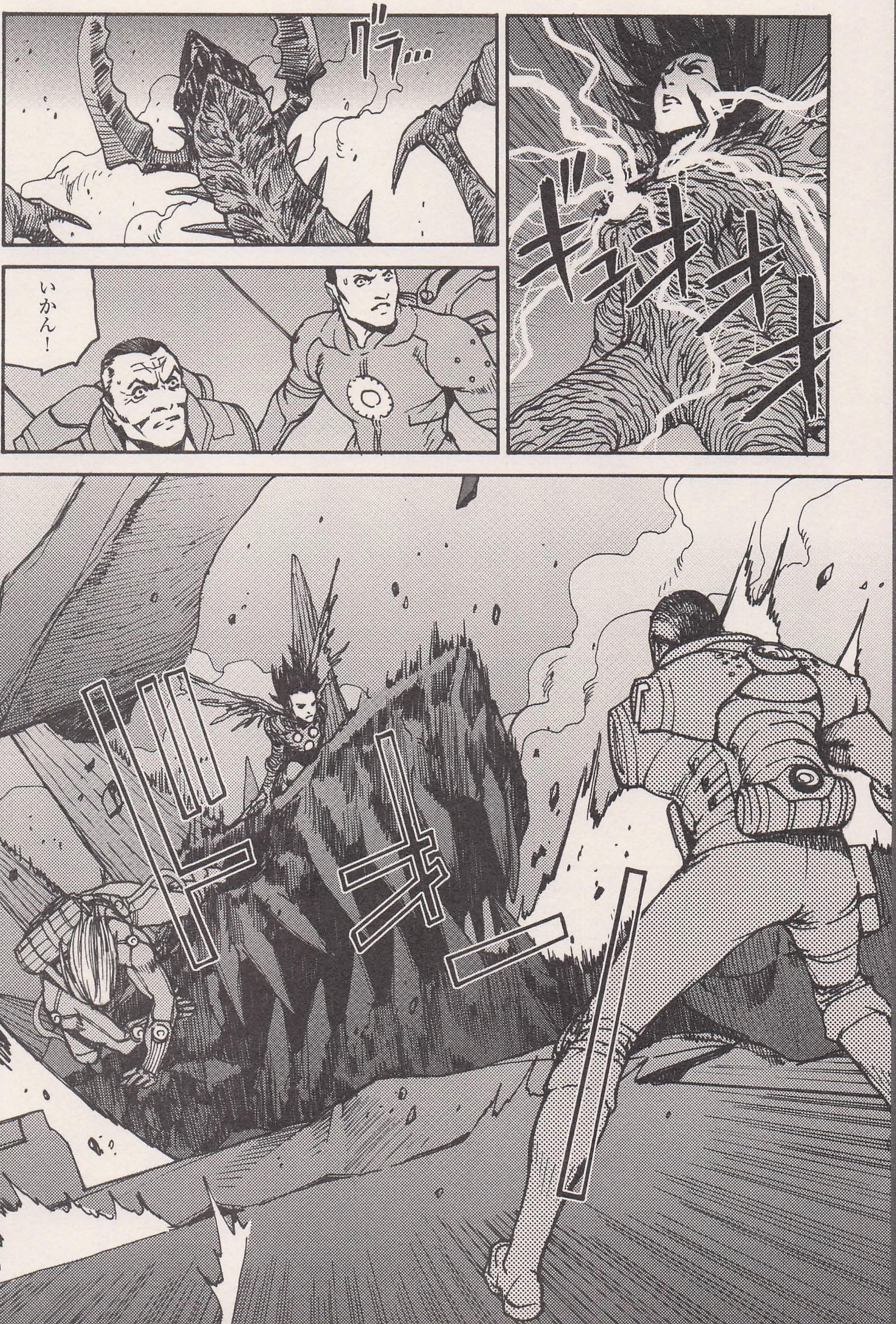
全エンディングへ到着するための攻略チャート＆すべてのイベントCGを掲載した、究極の完全攻略本が登場！　さらに、制作秘話満載のスタッフインタビューや、豪華声優陣による座談会なども大収録!!　かんざきひろ氏描き下ろしの、ステキなカバーイラストが目印です！　★B5判／128ページ／¥1,680（税込）

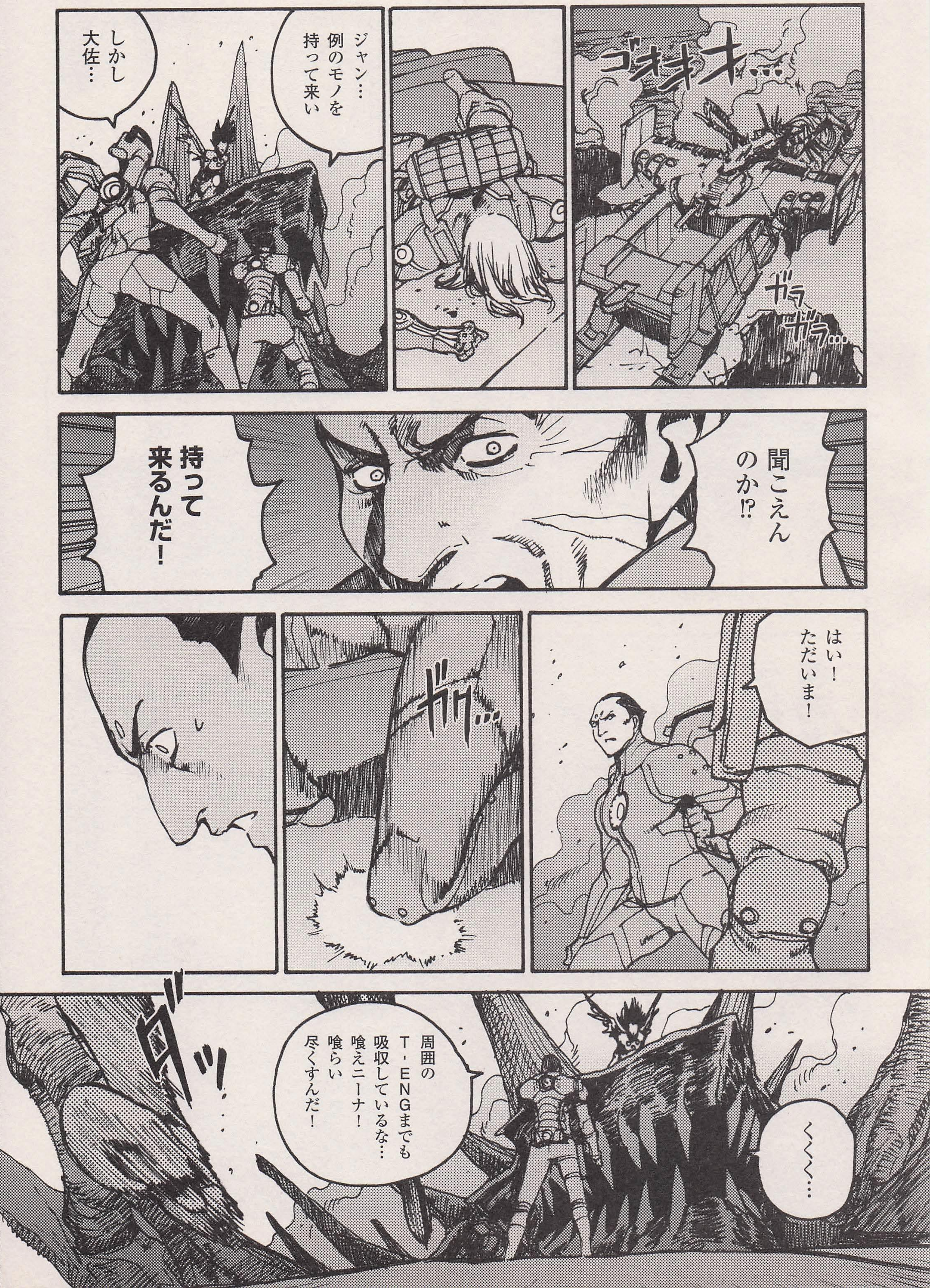


現地の状況をお願いします
ズズズ
ニーナの運命はついにクライマックスへ…
連載最終回!!
命中確認!
ただ…何かおかしいの…
きゃあぁ!
ガクーン
うお!?
大丈夫か!?
いたた…ちょっとォ〜何してんのよソフィー
満タンのはずのT・ENG(サーマルエナジー)が…
完全にカラです…
ティアラ様…
カチ カチ…


サッ
オレの スーツも 吸いつくされ てる…
マジでエ〜⁉ どうやって 帰るのよ⁉ えエ〜⁉
あいつか…
ズドン
ドーン
ドーン
スーツの 力が…
ガシュー
ヘクター！ なんで 停まるのよ⁉
だめだ… 燃料がなぜか 消えたんだ…
ありえないわ そんなの！ ちょっと どいて！
ドシャ
AK(エイクリッド)が…

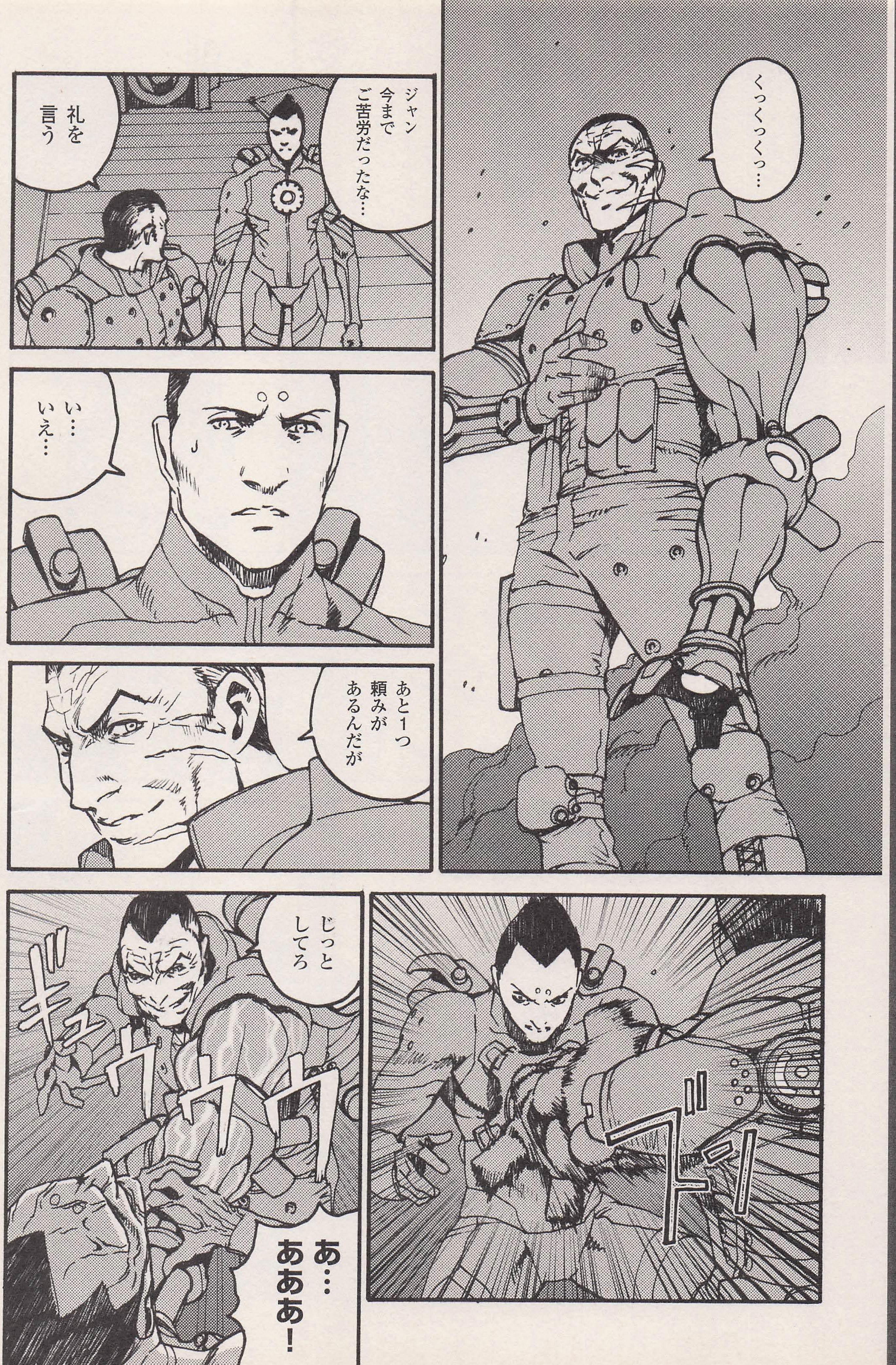

キャハハハハハハハハ!
キュン…
キュン
一振りで終わりよ!
キュウウン…
ガク…
スーツが…
うっ⁉
ゴギッ
キーン
ドッ
スーツなしではただのガキだな…


ギュオオオオ
グラッ
いかん!
ドォー

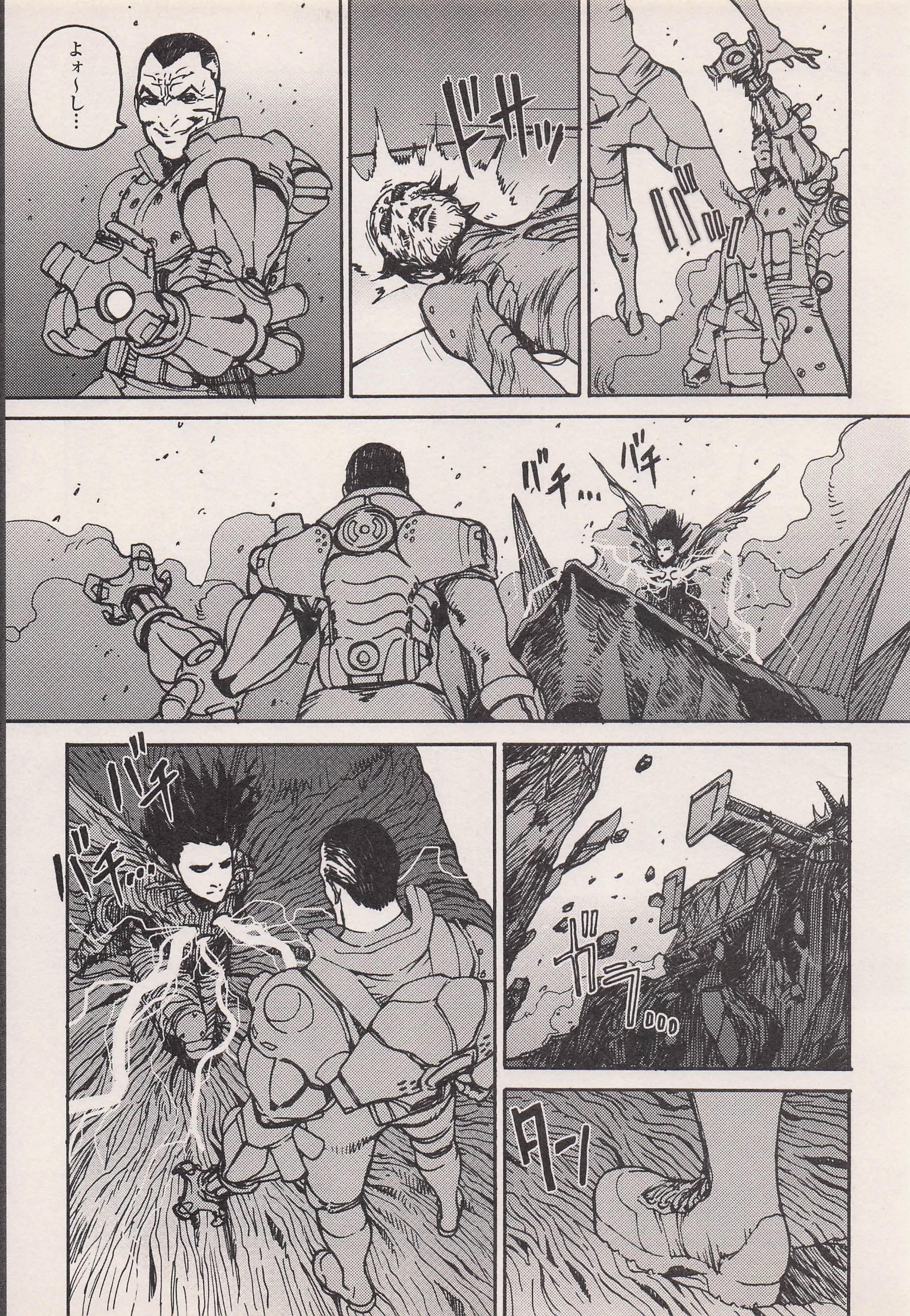

ゴオオオ…
ガラ
ガラ…
ジャン…
例のモノを
持って来い
しかし
大佐…
聞こえん
のか!?
持って
来るんだ!
はい!
ただいま!
ガグ…
くくく…
周囲の
T・ENGまでも
吸収しているな…
喰えニーナ!
喰らい
尽くすんだ!
ダッ!


ハア
ハア
なんて景色だよ…
AKが干からびた死骸に…
うわっ!?
あぶねェあぶねェ!
ガヵ…
ガラ…
こんなとこでお陀仏はごめんだ…
ぜ…!?
うわああああ!


ガッッ
あらあら
大の男が
情けない声
出しちゃって
クロエ…
「きゃああ」
よか
マシだろ…？
ガラ
ガラ…
ゴカ…
星の
エネルギーまで
吸い尽くすと
いうのか…
素晴らしい…

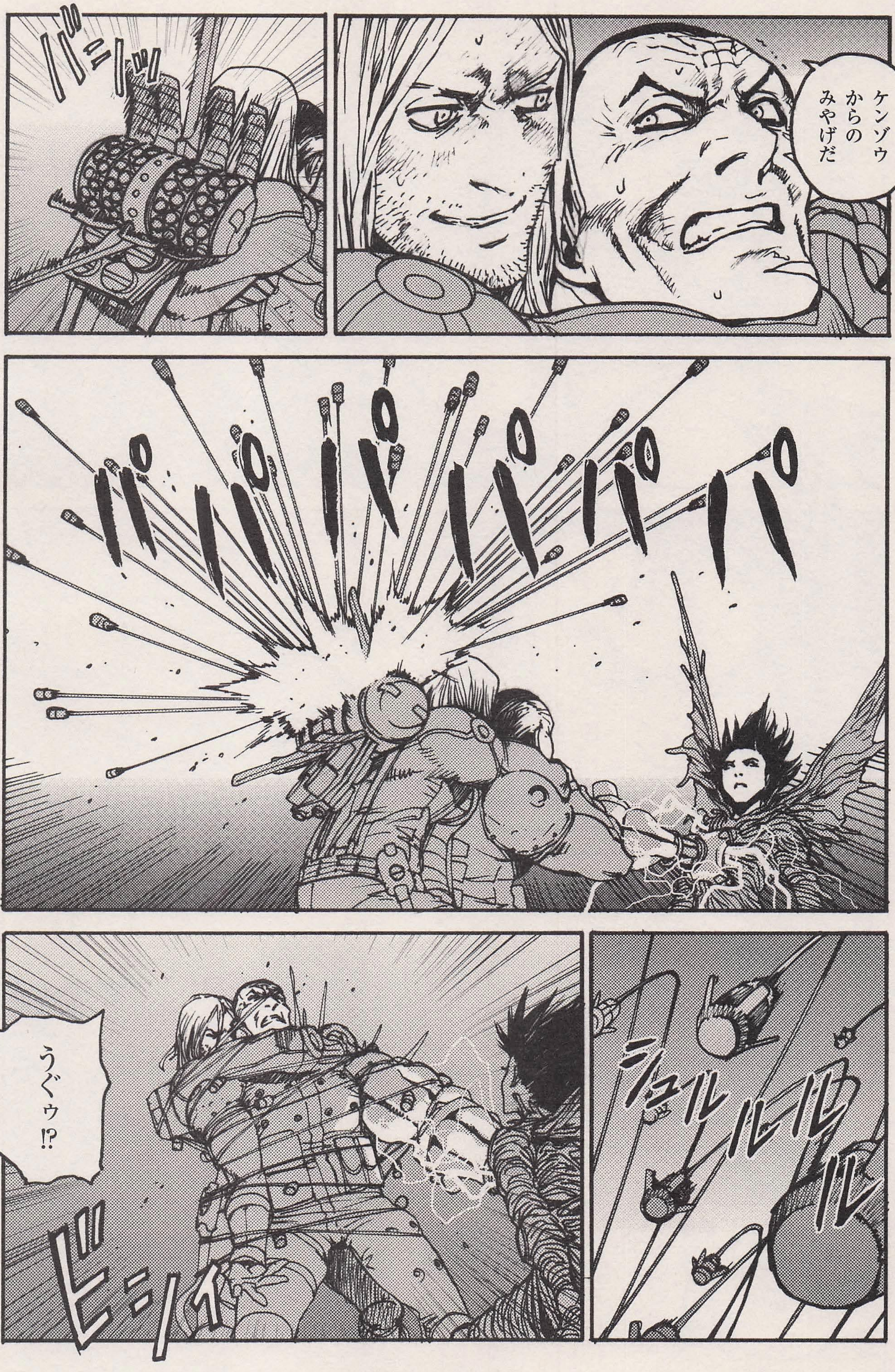


くっくっくっ…
ジャン 今までご苦労だったな…
礼を言う
い…いえ…
あと1つ頼みがあるんだが
じっとしてろ
ギュウウウウ
あ…あああ!

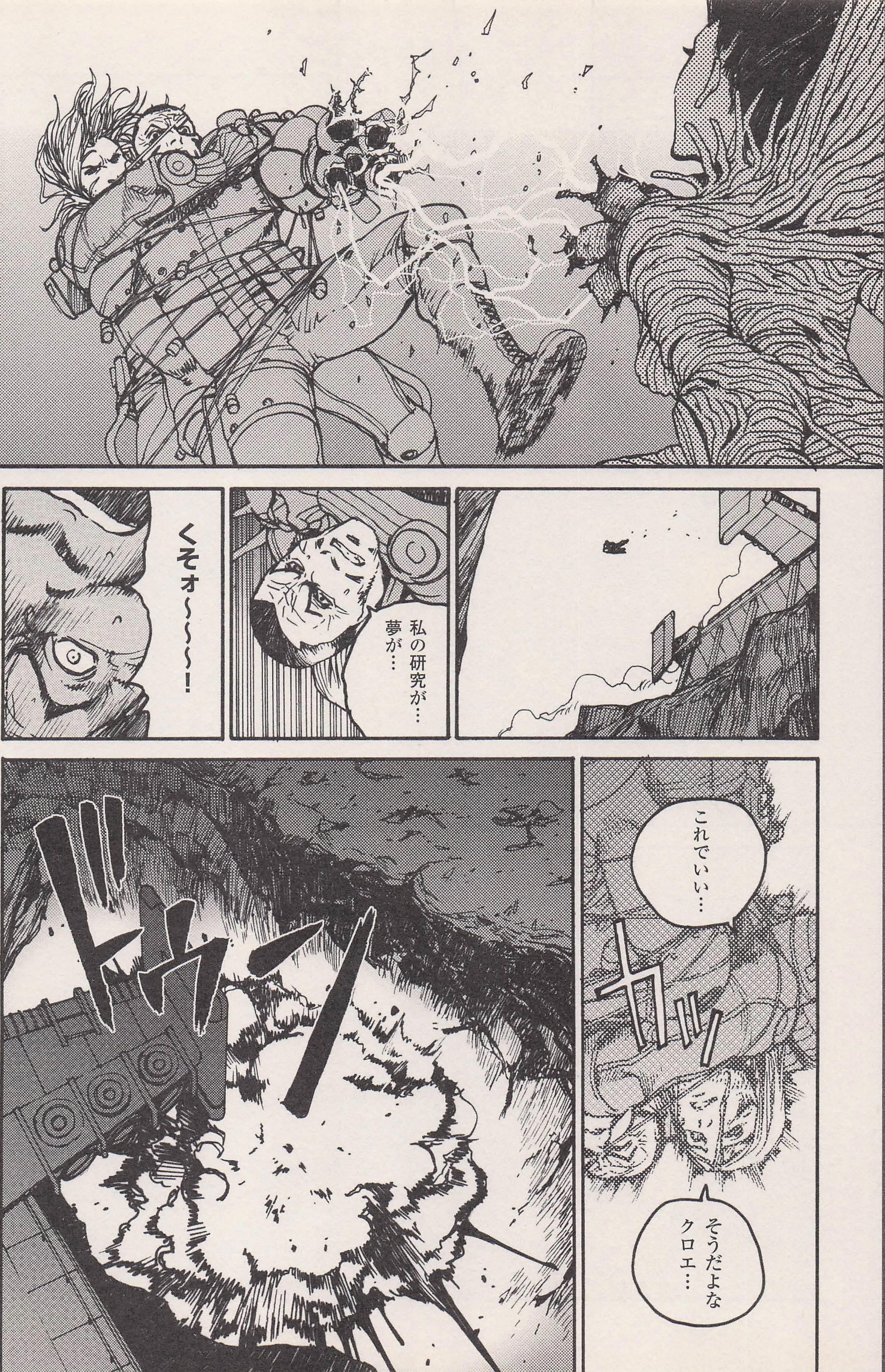

よォ～し…
ドサッ
バチ…
バチ
バチ
バチ…
ガラ…

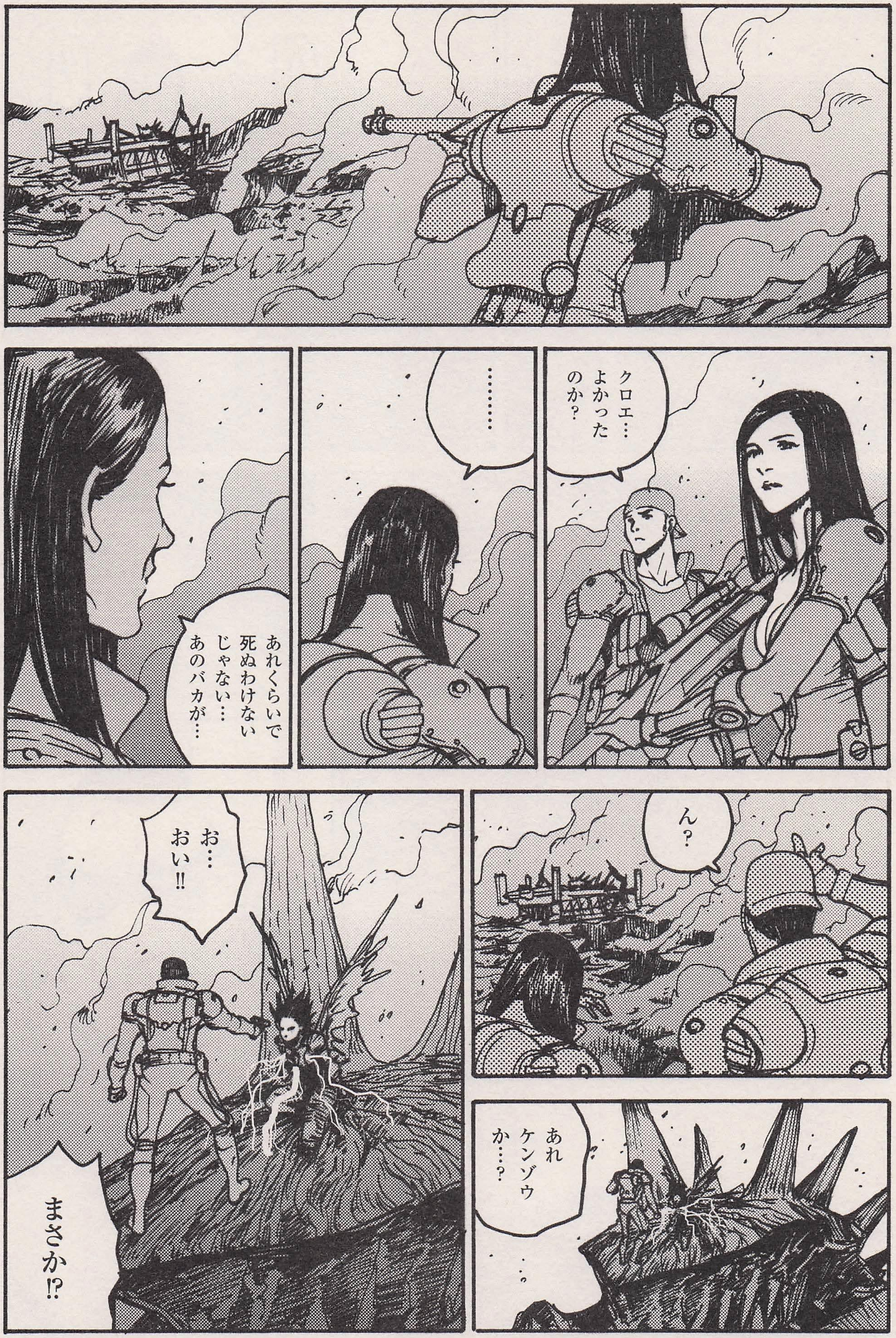

ニーナ…私は嬉しい震えるほど嬉しいぞ
この星のT-ENGをすべて自分のものにする夢がついに叶うのだよ
おまえのおかげだ…ありがとう本当にありがとう
そして死ね！
ドブーン
ギュウウウウウ


おっ…
ボコ
ボコ…
あっ…⁉
くはははははは！
ガシッ
レ…レオ⁉
貴様ァ！離せ！
大佐…あなたは間違っている
グッ
グッ
これ以上好きにはさせない！
フン！おまえに何ができる⁉今のそのスーツはガラクタ同然！


ケンゾウ
からの
みやげだ
うぐゥ!?


ガラ…
いったい何をする気だ⁉
あなたを助けて来た私にも責任があります
その罪を償います
ギチ…
く…くそ！
オールドに洗脳されたかこの愚か者め！
バチバチ
言っておくが私が自ら離さんかぎりこの義手は絶対に…

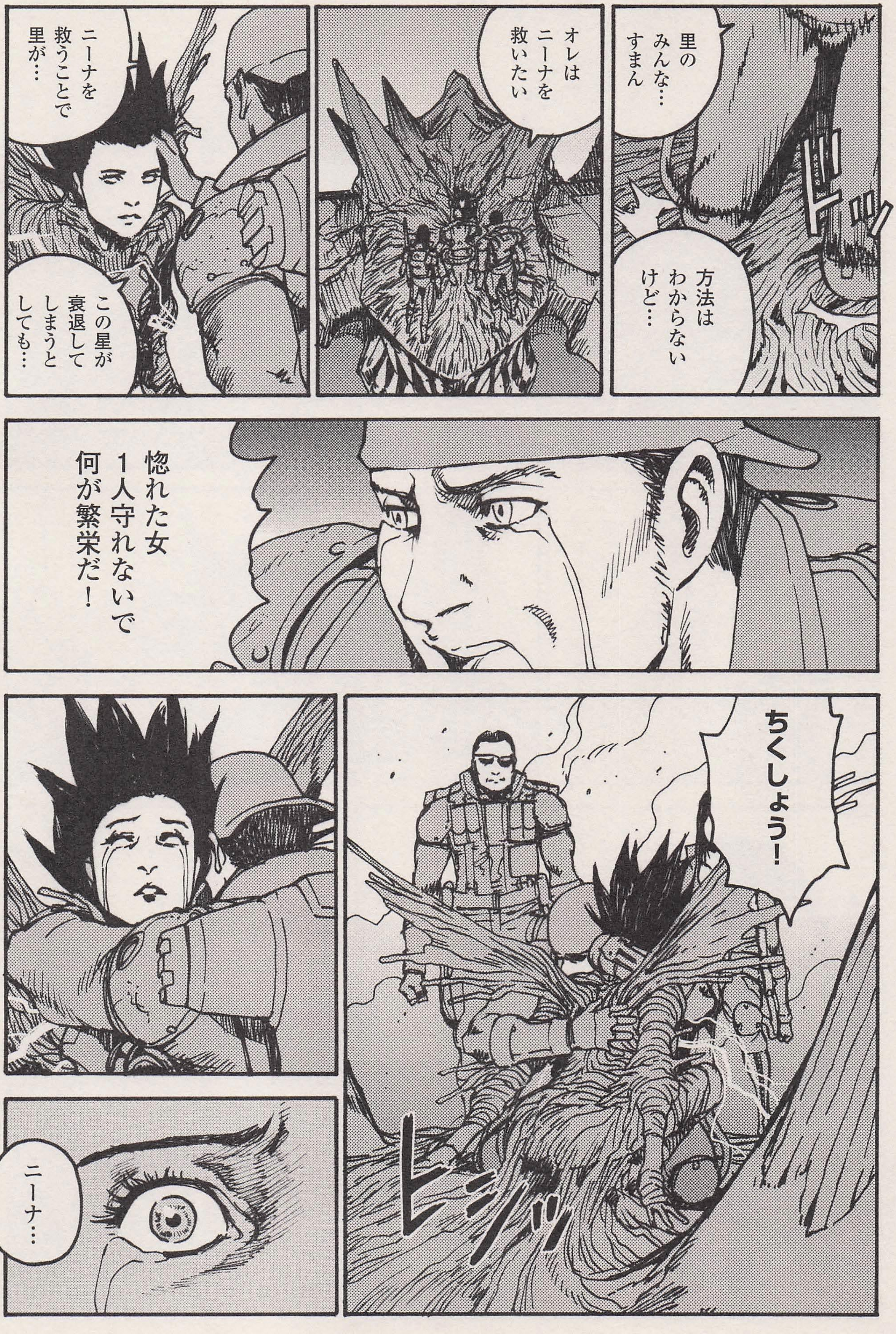

私の研究が…
夢が…
くそオ～～～！
これでいい…
そうだよな
クロエ…

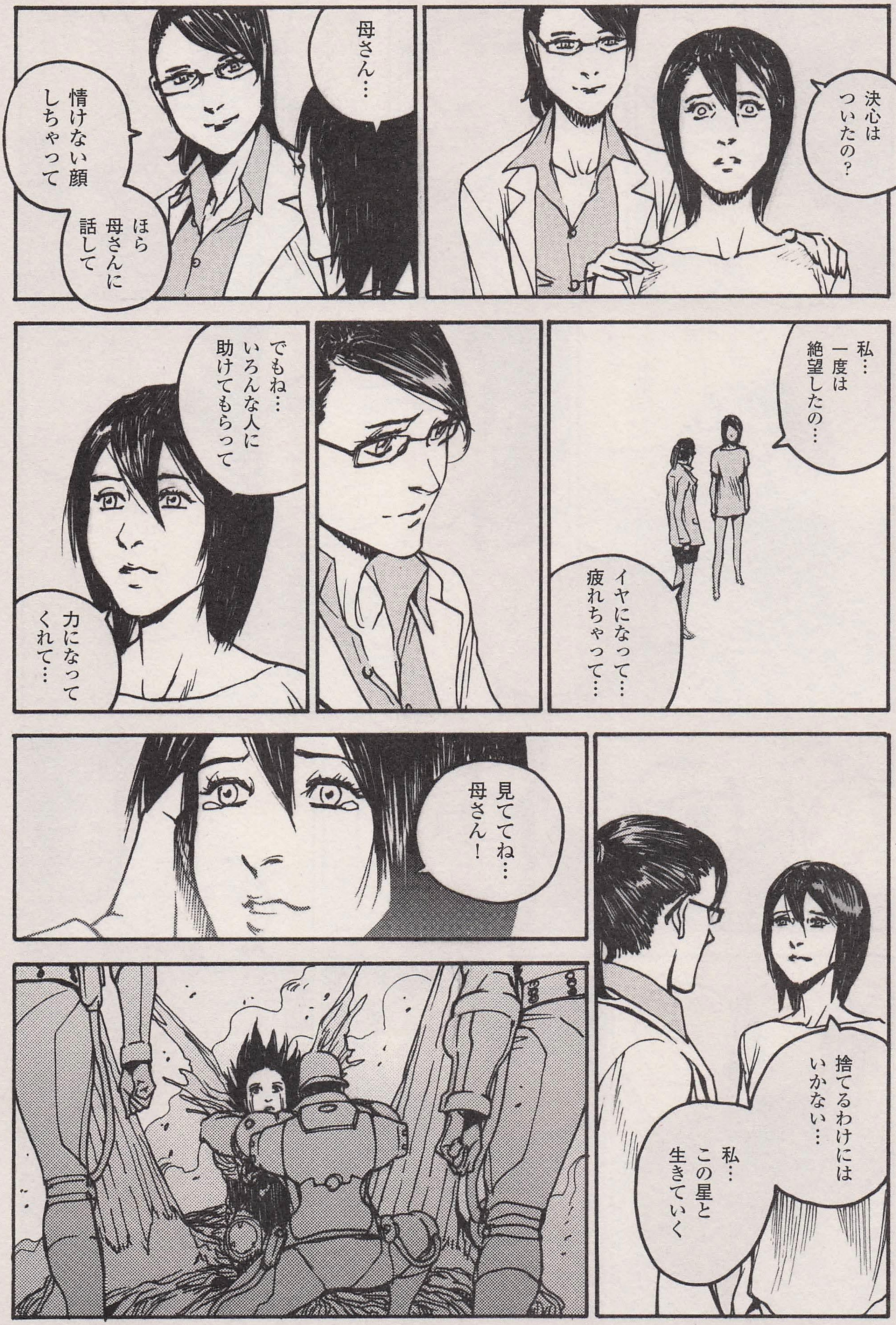

クロエ…よかったのか？
………
あれくらいで死ぬわけないじゃない…あのバカが…
ん？
あれケンゾウか…？
…
お…おい!!
まさか!?



ハア
ハア
サーマルドライブはもう止められない…
ここで阻止しなければ…
後がないんだ…
星が死ぬんだ…
サラ…いったいオレはどうすれば…
サーマルドライブはもちろん兵器よ…
本当は作るべきモノではなかった…
ただ使う人間によればこの星を救うモノにもなるわ
私はそれを願っている
それを信じている
だからニーナに託す…
ゴトッ…

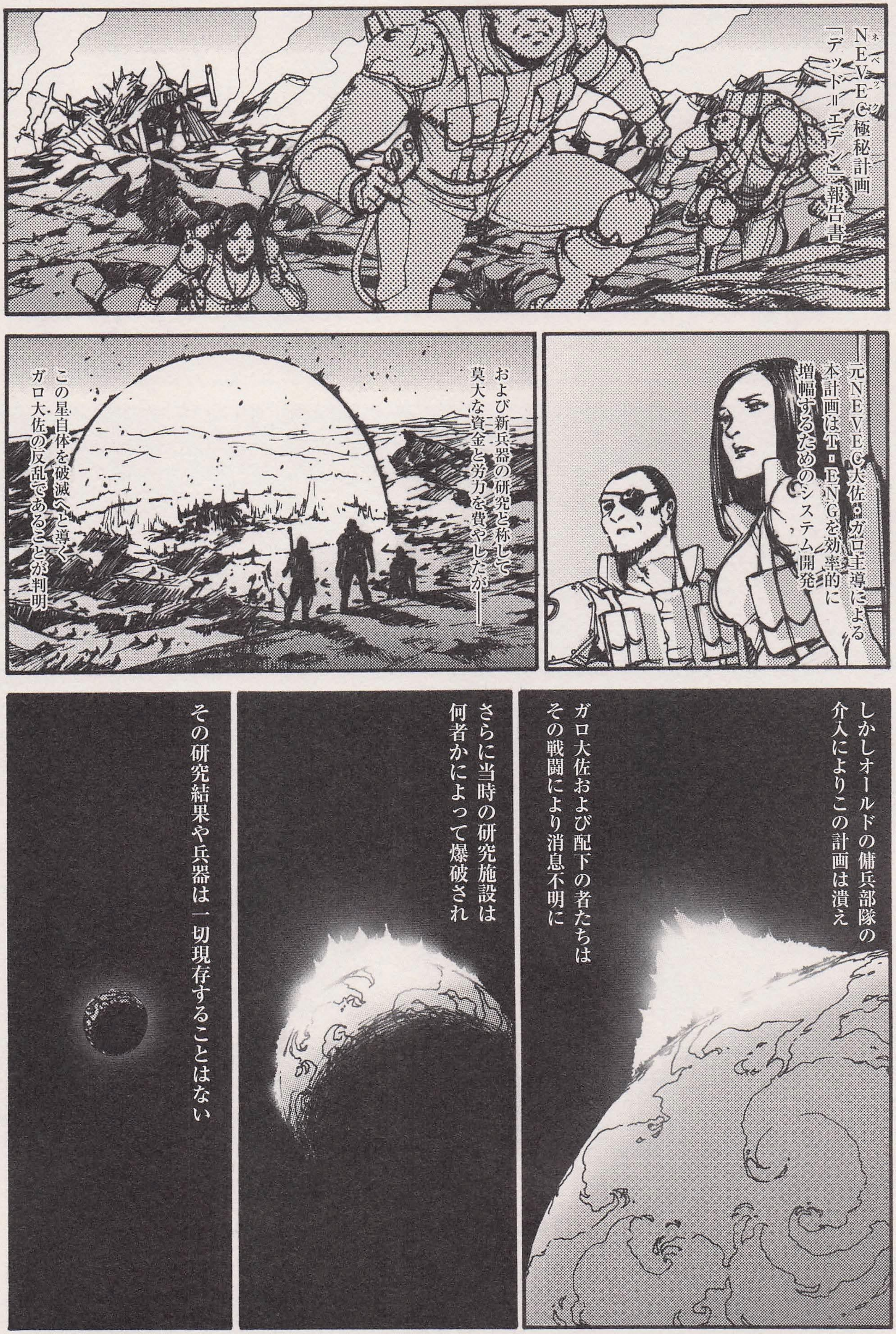

あの子を守ってやってね…
バチ
バチ
ケンゾウ！
ドン
ハル…来てたか
バカヤロウ！
何考えてるんだ!?
ほかに方法はないんだ！おまえも知ってるだろう！
この星すべてが吸いつくされる！
オレだってニーナを…この星を救いたい
でもどうすれば…

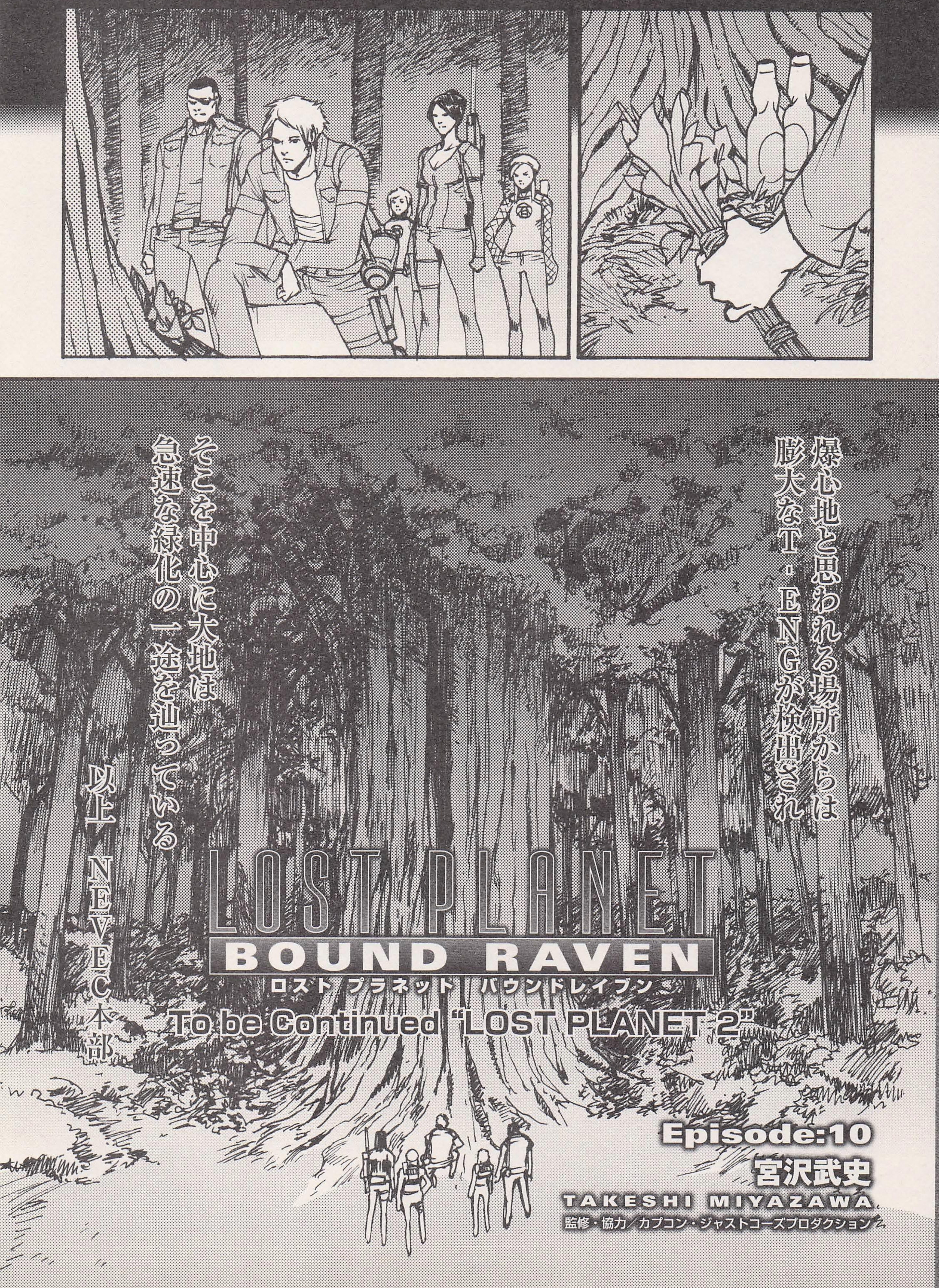

里のみんな…すまん
ドドッ
方法はわからないけど…
オレはニーナを救いたい
ニーナを救うことで里が…
この星が衰退してしまうとしても…
惚れた女1人守れないで何が繁栄だ！
ちくしょう！
ニーナ…


決心はついたの？
母さん…
情けない顔しちゃって
ほら母さんに話して
私…一度は絶望したの…
イヤになって…疲れちゃって…
でもね…いろんな人に助けてもらって
力になってくれて…
捨てるわけにはいかない…
私…この星と生きていく
見ててね…母さん！



ニーナ！気がついたか！
ハル…
大丈夫か!?痛むか!?
ニーナ オレたちはどうすればいい 教えてくれ…
私に任せて…
やってみる…
できると思う…
今までは目の前のことで精一杯だったけど…
やっとわかったの…
私にできることは…
明日をつなぐことだって
何をする気だ？
T-ENGを一気に放出するわ T-ENGの循環をゼロからやり直す…
だからここは危険…離れて…
できるだけ遠くへ…
すまん…
許して父さん…


NEVEC極秘計画
「デッド＝エデン」報告書
元NEVEC大佐・ガロ主導による
本計画はT・ENGを効率的に
増幅するためのシステム開発
および新兵器の研究と称して
莫大な資金と労力を費やしたが――
この星自体を破滅へと導く
ガロ大佐の反乱であることが判明
しかしオールドの傭兵部隊の
介入によりこの計画は潰え
ガロ大佐および配下の者たちは
その戦闘により消息不明に
さらに当時の研究施設は
何者かによって爆破され
その研究結果や兵器は一切現存することはない


爆心地と思われる場所からは
膨大なT・ENGが検出され
そこを中心に大地は
急速な緑化の一途を辿っている
以上 NEVEC本部
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
To be Continued "LOST PLANET 2"
Episode:10
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション

ロストプラネット バウンドレイブン コミック第1巻発売

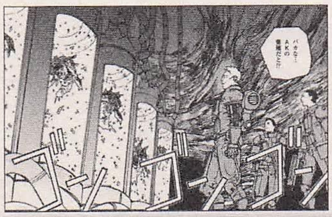
1年にわたる連載を経て最終回を迎えた本作。その激闘を綴った単行本がついに登場！

不毛の大地で傭兵として生きる女性ニーナの物語

日本初のSF・TPSとして国内外で人気を博した『ロスト プラネット』シリーズ。本作はその1作目と2作目の間に起こったとされる出来事をモチーフにした物語だ。幼い頃に母親を亡くし、傭兵集団ファルコン隊で兵士として育てられた女性・ニーナを主人公に、彼女の挫折と成長、そして過酷な環境で生きる人々の姿が描かれる。第1巻の展開はファルコン隊と敵対する雪賊（ゆきぞく）やAK（エイクリッド）との戦いが中心。ゲームに登場する武器やAKが、そのまま使われている点にも注目！



◀スーツの特殊能力を制御できないニーナは、暴走によって多くの命を奪ってしまう。


◀惑星の開拓を一手に担うNEVEC（ネベック）。なんとAKの飼育まで行っていた。





第1巻登場キャラクター

ファルコン隊 さまざまな経歴を持った兵士たちからなる傭兵集団。

ニーナ	生命維持機能付きスーツを着た女性。スーツが暴走するとAKを呼び寄せる。
ボルト	隊員からの信頼も厚いファルコン隊の隊長。ニーナを幼少時から知る1人。
ケンゾウ	研究者をしていた過去を持つ兵士。ニーナの育ての親でもある。
ハル	暗人（あんじん）という雪賊出身の青年。高い戦闘能力を持つ。
ルイーズ	VS（バイタルスーツ）の整備もこなせる女性兵士。直情的で男勝りな性格。
クロエ	NEVECの施設で働いていたこともある女性スナイパー。レオとは古い仲。
ヘクター	長身、スキンヘッド、ヒゲ面がトレードマークの黒人兵士。
ルカス	正論が好きな青年。情報処理能力が高い点は仲間から頼りにされている。
シド	隊員のなかでも1、2を争うほど寡黙な男性。暗殺や斥候の任務を担当する。

NEVEC 惑星EDN-3rdの入植事業を一手に引き受ける巨大組織。

ガロ大佐	ニーナの母親やケンゾウとも因縁がある男。特殊スーツの開発も行っている。
レオ	上昇志向が強く、成り上がることを夢見ている兵士。ガロに心酔している。

もう1つの『ロスプラ』を体感せよ！ 第2巻早くも4月下旬発売予定！

†

薄暗い部屋の中、サイゾーは真剣な表情で二つの液体を眺めていた。

ガラスの細長い瓶に入れられた青白い液体と黒い液体。

サイゾーは二つの細長いガラス瓶を両手に持ち、それをじっと眺めていた。

「……」

二つの液体を慎重に入れ替えていく。

一つは細いガラス管に、そしてもう一つはゴブリンの腸から作られたやや伸縮性のある筒だった。筒の方はガラス管よりも太い。

二本の液体を入れた細長い筒を眺めながら、それを組み立てていく。ゴブリンの腸から作られた筒に、ガラス管を差し込んでいく。ぬぷっと粘度のある液体が波打つ。

両方の口をふさぐように蓋となる持ち手を付けると、それはスティックとなった。

「……ふぅ」

どうやらこの作業が最も気を使うようであった。

「……ぶふぅ」

満足そうにそのスティックを眺めるサイゾー。

しかし次の瞬間、彼は思いも寄らぬ行動に出る。せっかく作ったスティックを両手で持つと、中央からへし折るように曲げたのだ。

ゴブリンの腸を四枚重ねて乾燥させた外側の筒は折れずに透明度を保ったままだったが、中に入れられたガラスの管はパリンっと音をたてて折れた。

その瞬間、ぱぁっと周囲が明るくなる。

筒の中で混ざり合った二つの液体が反応を起こし、光り出したのだ。

サイゾーが得意とする錬金術だった。

……と言っても、このような光るスティックしか作る事は出来なかったが。

壁にかけられたカレンダーには赤い丸が記してある。日付は一週間後だった。

「……ふぇで、ちゃ。んぐ」

その日付を見ながらサイゾーはボソっとつぶやく。何かを決意したような、熱く意志の強い言葉だった。

――ライブ会場にいる同士のために、今日中に三十本は作らないとでござる――

言葉にはなっていないが、サイゾーはそう決意していた。

――特性ブレンドのサイケデリックムーンバスターでござるよ――

またまた大して聞き取れなかったが、サイゾーは鼻息荒くそう言った。

一週間後に迫った地下ライブで、この光るスティックを歌に合わせて振るのだ。サイゾーはさらに、会場に来ている他のファンたちの分も本数を用意して、それを配るのだ。お目当てのアイドルが登場した時に是非応援で振ってください、と伝えながら。

応援しているアイドルが昨今の流行とは大分違うものであるという事もあり、サイゾーは既に地下ライブ界隈では有名な存在だった。

それでも本人はまったく意に介さず、ほとんど洗濯をしていないジーンズに履き替え、ごついスニーカーと何が入っているのかわからないがパンパンに膨れあがったリュックと、謎の言葉の書き込まれたTシャツを着込んで毎週のように週末はライブハウスに出かけていた。

自分が魔族であるという事を隠すために、ネコミミを畳みバンダナを巻き（ほとんどネコミミは隠せず、仲間内からはカチューシャによるアクセサリーだと思われている）、マスクで口元を隠し（対人恐怖症だからと言う噂だが……）、余暇を楽しんでいた。

お目当てのアイドルのために声を鳴らして応援し（いつもほとんど大きな声は出せず、会場というよりは地面に向かって叫んでいるような形だが……）、給料のほとんどをひいきのアイドルへのプレゼントに使っていた。

ガチャ。

その時、ドアが開きゲスが駆け込んでくる。

「サイゾー、調べてほしいものがあるでゲス」

ゲスはその部屋に入ってくるとサイゾーに声をかけた。

サイゾーは慌てて作りかけの光るスティックを机の下に隠

男と女の時空を超えた
冒険浪漫譚

MAGNA MATURE

マグナ・マチュア

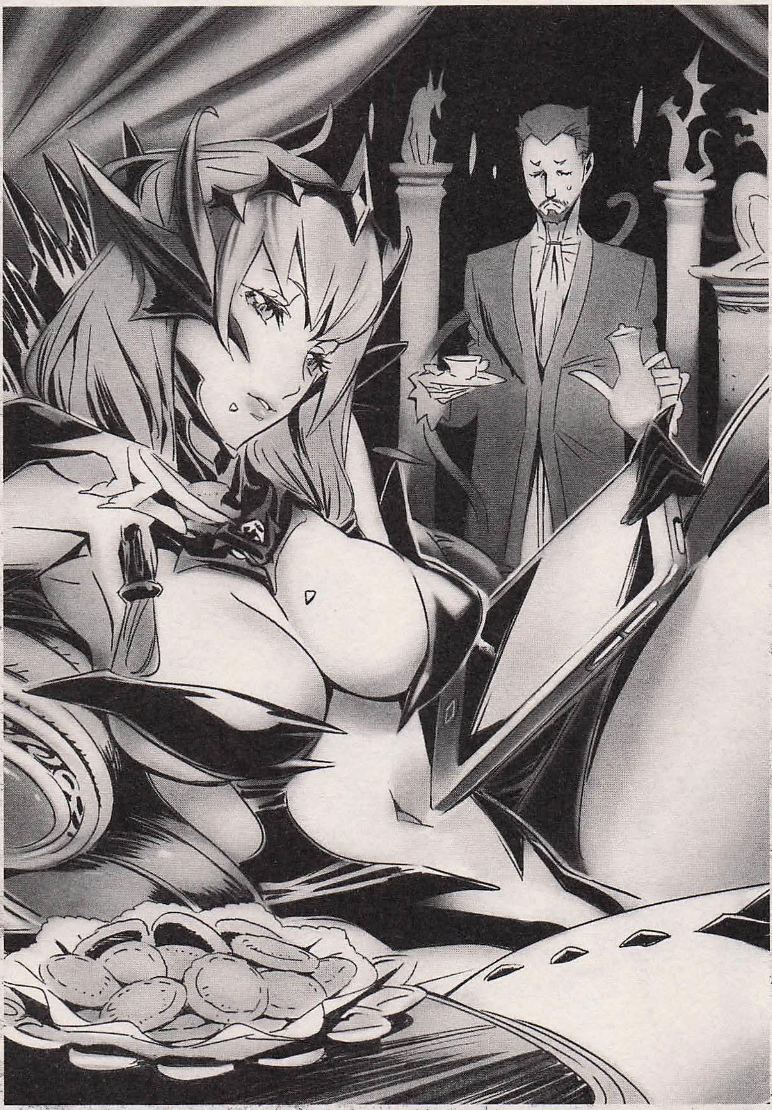
第4話

完全オリジナルのライトファンタジーノベル連載第4回！ 25年の眠りから目覚めた勇者・アルク。幼かったクイーンもまた……。

髪ノ毛座・武田正憲

絵：西E田

した。上司であるゲスには、自分が地下アイドルライブに足繁く通っている事を知られたくなかった。年配者で、（意外に）常識人のゲスにはきっといいようには思われないだろう……そう思っていたのだ。
「何をしていたんでゲスか？」
「……」
「何でもないんでゲスか？　ふ～ん、まあ、男が一人でこそこそやる事は決まってるでゲスよ」
「……ぶほぉ」必死に違うと抵抗するサイゾーに、勝手に話を進めるゲス。
「まあ一人エッチは、ほどほどにしないと、運が落ちるでゲスよ」
　サイゾーは、勝手に結論づけるなと言いたげだったが、ゲスは意にも介さずな感じだった。
　どうやらこの部屋は地下になっているようで、入り口は階段になっており、開いたドアの遥か上から明かりが差し込んでくる。
「これなんでゲスが……」
　ゲスの手には大量の納品伝票があった。
「……」
　サイゾーはその伝票を手に取ると、それをまじまじと見た。
「何これ？　じゃないでゲスよ。よく見るんだゲス」
　そう言われてサイゾーは、改めてその項目に目を落とす。
「……」
「そうでゲス。おかしいでゲスよね。サイゾーもそう思うでゲスよね」
　それはゲスの経営する会社に届いた注文票だった。ゲスの経営するシャーウッドでは、各地からさまざまな物をお取り寄せできた。
「これがこの間の廃村からの注文票でゲス。そしてこっちが――」そう言ってゲスが取り出した注文票は、ほぼ同じ内容のものが別の場所、別の人物から発注されていた。
「この内容が例の魔方陣に必要なのはわかるんでゲスが、なぜに別々の人物から頼まれているんでゲスかねぇ。偶然にしては不思議でゲス」



まったく別の場所から、別の人物によって頼まれている注文。
「……」
　サイゾーはその注文票をじっと見つめながら、何か思いついたように自分の手帳を広げた。
「どしたでゲスか？」
　その時、サイゾーは一つの共通点に気づいたようだった。しかしこの共通点に気づいたという事は、ゲスには言えなかった。
　先日の廃村の件以外は、受取人の住所がすべてサイゾー行きつけのライブハウスの付近だったのだ。
　御丁寧に時間指定までしてあり、ライブの開催時間の一時間前に設定してあった。
「……」
　サイゾーはその伝票を見ながら一言つぶやく。
「マルチアカウント……でゲスか？」

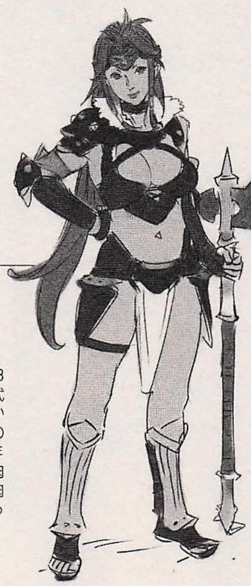
　クイーンの城に戻ってきたザニーニャ・ゲシュタルトは、長い廊下をすたすたと歩いていた。
　はじめにこの城に来た時は、ただただやんちゃな悪ガキだった。
　自分がインクバスとしての能力を持って生まれた事に、ただただ驚喜していた。次から次に人間の女と淫行が出来たのだから。
　だがそれも、十九歳の時に終わる。直属の上司であるヴァンパイアロードの命により幼いクイーンの元に派遣された。
　もともとザニーニャは成熟した女性がタイプであり、当時

九歳のクイーンには何の魅力も感じなかった。それゆえにこの配属を命じられたのだろうと、自分では理解していた。
そしてあの日、勇者であるアルクがこの城に乗り込み、クイーンの玉座を封印した。
「……ケイモス・ザ・ハイアラハバキの護符」
玉座の中央には光り輝く護符が浮いている。
この護符が、玉座を中心に城を封印していた。
「忌々しいアミュレットだ。だが、いずれその力は消えよう。二十五年も経ったのだ。力は弱まっているはずだ」
アルクによって施された護符の封印によって、クイーンはこの城から出る事が出来なくなった。
「この封印を……未だに解く事が出来ぬとは……」
二十五年間、さまざまな方法を試したが、封印を破る事は出来なかった。
ザニーニャは自分の力不足に何度となく唇を噛んだ。
クイーンの身の回りの世話をするため、そして魔物達を統率するために、ザニーニャはいまや立派なバトラーとなっていた。
格闘家として腕に自信はあった。だがあの日、勇者アルクがこの城に攻め入り、ザニーニャはアルクに敗北した。それまで培ってきた自信は完全に崩れ、格闘家として、そして男として(これはまったく別の理由なのだが……)自分を磨いてきた。
「私が負けたのはヴァンパイアロード様との喧嘩以来だ」
ザニーニャはやや自嘲気味に笑った。
「出来ればもう一度、手合わせ願いたいものだが……」
勇者アルクが目覚めた事に、魔族としてクイーンの側近として危機を感じてはいた。だがそれ以上に、格闘家としての血が騒いでいた。
「それにしても……」
忌々しく光るケイモスの護符。
大魔導士ケイモス・ザ・ハイアラハバキが施した魔女封印の魔法。
「一体どういう力なんだ……」
宝玉を携えたアミュレットは、光ながらただそこに浮いている。
この護符が光を放つ事で城の出入り口には特殊な防壁が張り巡らされ、城の中からクイーンは出る事が出来なくなっていた。

登場人物紹介



ザニーニャ・ゲシュタルト
種族：インクバス
職業：クイーンのお付き
年齢：44
異性経験：星の数ほど
魔法：インクバス専用魔法
クイーンのお付きは25年経った今も変わらず。見た目も初老の紳士になり、昔よりは落ち着きを払った性格になっている。



ラナ・グロック
種族：人間
職業：武器屋経営
年齢：41歳
異性経験：？
魔法：中級連星術
グローデリアに3店舗も店を構える武器屋の経営者で、かつてのアルクたちの仲間の1人。25年経ったことで、筋肉質だった体は若干肉感的な体つきになっている。



主人公
アルク・マチュア
種族：人間
職業：勇者の末裔
年齢：14歳
異性経験：なし
魔法：念気
代々続く勇者の末裔として王から古の女王を討伐することを言い渡され、見事クイーンを封印する。だが、呪いにより25年間も眠り続けてしまうことに。



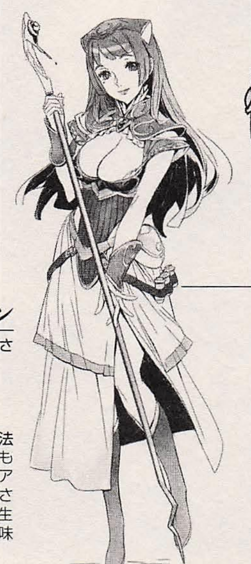
サイゾー・キノツキ
種族：ワーキャット
職業：忍者
年齢：21歳の見た目
異性経験：女性不振
魔法：初級連星術
元クイーンの部下で、東方の大陸で忍者として修行を積んできた。無口で人見知りだが、その実態には謎が多い。



ゲス・コンチャー
種族：ファイヤーウルフ
職業：宅配会社社長
年齢：35歳の見た目
異性経験：バツイチ
魔法：使えない
全身の毛が赤く燃えている人狼で、元クイーンの部下である高位の魔族。クイーン封印によって職を転々とするハメに。



クイーン
種族：人間（魔族に洗脳されている）
職業：古の魔女
年齢：34歳
異性経験：？
魔法：女王専用の特殊魔法
世界に大いなる厄災をもたらすという古の魔女。アルクの手により城に封印され、25年間引きこもり生活を余儀なくされた。趣味はネット徘徊。



ミュ・フレデリク
種族：人間
職業：宿屋の女将／元賢者
年齢：39歳
異性経験：？
魔法：上級自然魔法
上級理力魔法
アルクの幼なじみの少女であったが、呪いによって25年間眠りについてしまったアルクを世話し続け、すっかり熟女になってしまった。

ゆえにクィーンの持つ力を発揮出来ず、各地方に飛んだ魔物達はクィーンの魔法による加護を失い弱体化し、撃退されていった。

　ザニーニャのような強い力を持つ一部の魔族は、この封印を飛び越えて転移する事が出来た。だがそれも、クィーンによる加護がなくなるため、真の力を発揮する事は出来なくなってしまった。

　魔物のほとんどは息絶え、新たな魔物を召還出来ず、また力を失った魔族は散り散りになり野に下った。盗賊まがいの事をする者もいれば、人間社会に溶け込み何とか生活している者も多い。

「誇り高き魔族が、何と嘆かわしい事か……」

　苦々しく護符を見つめるザニーニャ。

　この封印が施された当初は、多数の部下達と封印を解くために試行したのだが……。

　勇者アルクがこの護符を施し、城を去った後、ザニーニャを始めとした魔族達が集まって対策を練っていた。

　まだ九歳だった当時のクィーンは所在無さげに床に座り、その様子を見ていた。

「こんなもの、俺様がぶっ壊してやるぜ!」

　護符を囲んで魔族達が会議する中、一人の力自慢の魔族が立ち上がり、斧を構えた。

　他の魔族達も長い議論につかれ、どうせだったらひと思いにやってみようという気持ちにはなっていた。もちろんザニーニャも例外ではなく、魔力を込めた一撃で吹き飛ばせるんじゃないか……と考えていた。

　その魔族はフォレストジャイアントという巨体の種族だった。

「行くぞぉ!」フォレストジャイアントは斧を振り上げると、力一杯に振り下ろした。

　ガツッ!

「うぉっ!」

　斧は護符に当たった。だがその一瞬、周囲に雷撃に似た閃光が広がり、集まった魔族達の視界をまばゆく照らした。

「何だ、どうなったんでゲスか……」

　その場にいた魔族達が目をこすりながら護符を見ると、そこには粉々になった斧と、まるで塩のようにさらさらに分解された何かが落ちていた。

「まさかこれって……フォレストジャイアントのレミーちゃんの身体でゲスか?」

　ザニーニャも眉をひそめながらその粉を眺めていた。

　護符に攻撃を仕掛けようとしたフォレストジャイアントのレミーは、文字通り粉々に吹き飛んだのだった。

「む、むりだぁ、お、おれ、イヤだぜ。こんなふうになるのはぁ!」

　それから、それぞれが悲鳴に似た叫び声を上げながら城から逃げていくのに、そう時間はかからなかった。

　もともと魔族達はクィーンの加護が受けられている。たとえ死んだとしても、すぐに生き返り、この城に転送されるはずだった。

　死ぬ瞬間までの記憶、痛みや恐怖をすべて抱えた状態ではあるが、不死身であったのだ。

　それがこのように消し飛んでしまったのだ。粉になり生き返りはしなかった。

　ゲス・コンチャーはその粉になったレミーを見つめながら、茫然と座り込んでいた。サイゾー・キノツキもまた、そんなゲスの横に立ち、口を閉ざしている。

　この場に何人かの魔族は残ってはいたが、そのほとんどは逃げ出してしまった。

　クィーンもその様子を見ており、護符には触れる事が出来ないと認識していた。

　しかしこの護符をどうにかしなければ、自分はこの城に幽閉されたままになる。

　余り表情を表に出さないクィーンだったが、流石に困惑している様子だった。

　それから数カ月、ザニーニャとゲスをはじめとした残った魔族達は、この護符の封印を解く方法を必死になって探した。

　クィーンはこの城から出る事は出来なかったが、魔族は、とりあえず出る事は出来た。

　しかし転移が使える高位の魔族でない限り、再び城の中に戻る事は出来なかったのだ。つまり死亡すれば、城に転送される事なく朽ち果てる。一説には死体は消えるため、何処か別の場所に転送されているのではないかという話もあったが、真偽のほどは定かではない。

　最初の数カ月、クィーンは毎日、床にちょこんと座り込み、護符を眺めていた。

　たまに木の棒などを持って、その先を護符に近づけてみるが、反発する力に押し戻され、護符を突く事は出来なかった。

　ザニーニャが一度見たのは、宙に浮いている護符の下側や上側に手のひらをかざして、その空間に何もないのを確認するような仕草をしているクィーンだった。

(手品の種も仕掛けもありません、じゃあるまいし……)などと思いつつも、クィーンが九歳なりの可愛らしさを持っている事に微笑ましい気分になったりもした。

　ゲスとサイゾーは転移の特性を使い、クィーンのための食料や生活用品を調達するようになった。

　最初は無口だったクィーンも徐々にゲスに心を開き、娯楽用の生活には必要のないものや、食べ物も高級品や趣向品をねだるようになっていった。この働きが後のシャーウッド企業のアイデアとなり、現在に至る。

　そしてザニーニャも、そんなクィーンの世話をするためにバトラーとして修行を始める。

　かくして、クィーンは外出が出来ない城の中で二十五年の歳月を、そう苦労せず過ごす事となった。

　コンコン。

「ザニーニャです。戻りました。入ってもよろしいでしょうか?」

　クィーンの私室のドアの前に立ちノックする。

　すると中から「ああ」と声が聞こえる。

　ドアを開けて中に入る。いつもの光景だった。

「金竜の懐柔の方、上手くいきました。これより首都レシレラングラントを強襲します」

　ザニーニャは恭しく頭を下げながらクィーンに状況を報告した。

(何時入っても、この部屋には心乱される……)

　バトラーとしてクィーンに使えるために、心身を鍛え上げ

たザニーニャだったが、この部屋に入る時だけは、気持ちが高ぶってしまう事を抑えられない。

理由は二つある。

優秀なバトラーとして、クイーンのためだけに働く事を誓ったあの日から、ザニーニャは煩悩を捨てた。

……捨てたつもりだった。

はじめにこの城に来た時、クイーンはまだ九歳の幼女だった。幼い娘特有の可愛らしさもなく、ザニーニャの好きな熟れた魅力もない。

本音を言えば、ただの小憎らしいガキンチョだったのだ。

しかし今は違う。二十五年の月日が経ち、ザニーニャの目の前にいるクイーンは三十四歳になった女性であった。

身体は成長して、胸も太股もムッチムチだった。まさにザニーニャの好みとするタイプであった。

そんな豊満な身体が、さまざまなものを持て余したまま目の前に横たわっている。漂ってくる色香は、既に十年以上前からマックスだった。

ザニーニャはバトラーとして、自分がインクバスであるという事をクイーンの前では消し去る事と決めていた。それでも長い間禁欲を続けたザニーニャにとって、目の前の光景は身体に毒過ぎたのだ。

クイーンはくつろげるように部屋用の薄着でベッドに横たわっていた。

豊満でよく熟れた胸の谷間と、肉欲をそそる肉感の太股を放り出したまま寝そべり、最新型の板状の念脳機の端末を持っている。

「ヒトケタおつ……っと」

ベッドの周りには食い散らかしたお菓子と、読みあさった雑誌が転がっている。最近はまっているアニメ作品のキャラクターグッズもそこかしこに飾ってあった。

クイーンはすっかり引きこもりニートになっていた。

運動不足がたたり、やや肉付きが良くなっている印象ではあったが、女性としての魅力は失われていない。むしろ匂い立つ色気が肉感によって倍増されているようでもあった。

ザニーニャはそんなクイーンを見ながら、日々悶々とした気分をどうにか抑え、仕事に専念していた。

バトラーとしてクイーンに使えていくと決めた二十四年前のあの日から……。

「で、金竜は首都を陥落できるのか？」

クイーンは板状の念脳機で大型掲示板を閲覧しながらザニーニャに尋ねる。

「いえ、無理でしょうね。現在、勇者アルクは首都に滞在しています。迎撃に出てくるでしょう」

「勇者アルク……様」

クイーンはその名前を聞くと、一気に表情が明るくなる。

「アルク様の活躍、この目で見たかったわ……」

「無理を仰らないでください。クイーン様はこの城からは出られません」

「それを何とかするのがお主の仕事ではないのか？」

「あの封印がある以上、どうにも出来ません」

この数年間で、いや……ここ数日で何度も行われた会話……。

部屋の壁には所狭しと、アルクの写真が張ってあったのだ。

勇者アルクの偉業は称えられ、ポスターやブロマイドといったさまざまなグッズが発売された。クイーンはゲスに命じて、そのほとんどを買いあさっていたのだ。

（クイーン様のお気持ちもわからんではないが……）

ザニーニャとしてはこの部屋に入るたびに、心穏やかではいられなくなる。これが二つ目の理由だった。

クイーンはアルクに一目惚れしていたのだ。

一目会ったその瞬間に、クイーンはアルクを自分のものにしたいと考えていた。城に攻め入ってきた時、彼女はアルクに長い間眠りに付く呪いをかけたのだ。

そうすればアルクとずっと一緒にいられると思ったからだ。

しかし誤算だったのは、城が封印されてしまった時、金竜がやってきてアルクを連れ去ってしまった。

それ以来クイーンは、この城に幽閉されながらアルクへの思いを強め、金竜を憎悪していった。

ついにアルクが目覚めたという報告を聞いた時、彼女はうれしさの余り部屋中を回転しながら小躍りした。もちろん報告に来たザニーニャが部屋を出て行くのを待ってからだったが。しかし長らく引きこもり生活を続けていたクイーンは運動不足がたたり、足を絡ませて転んでしまった。ドンっという物音に驚いて部屋に戻ってきたザニーニャが見たのは、アルクの顔がプリントされたクッションを抱えて壁に頭をぶつけて悶える三十四歳のクイーンの姿だった。

以来、クイーンはザニーニャにことあるごとにアルクの様子を聞くようになった。ザニーニャもそんなクイーンのために、アルク達一行の動きを綿密に観察するようになった。

「か、可能ならアルクにこの城に来て貰って……れ、連行してきてもらいたいものだ」

クイーンは頬を赤らめながらも、真顔でそう命じた。

「できる限りの事をしますが、まずは封印を解く術を手に入れますゆえ、もうしばらくお待ちください」

「待てぬ。私は二十五年待ったのだぞ」

勇者アルクの事となると、クイーンはいささか歯止めが利かなくなるようだった。

「とにかくお待ちください。封印が解ければ、勇者のもとを強襲する事もかなうでしょう。ひとまず、金竜による首都襲撃と、王都への潜入の結果をお待ちください」

「うむ、仕方がないな……。わかった。私はここで、実況版でもROMっておるぞ」

「はは……」

ザニーニャは頭を下げると、クイーンの私室を後にしたのだった。

†　†　†

「ミユ！　都市部への進行は食い止めないと！」

アルクはクレイモアを構えて叫ぶ。

レンレラングラントを突如強襲した魔物の群れは、一気に都市部へと向けて進行してきた。

「おいアルク！　金竜がこの首都を攻撃してくるなんて、どうなってるんだ!?」

「僕にだって分からないよ。大体何でグラシャルクドラゴンが魔物を従えているんだ……。うわぁ！」

上空には羽根を大きく広げた金色の竜……グラシャルクドラゴンがいた。

その羽ばたきによって風を起こし、魔力をはらんだ突風を市街地にぶち当てていた。

吹き飛ばされる家屋。逃げ惑う住人達。突然の出来事に皆右往左往するばかりだった。

「アルク！　お前は金竜を頼む！　我々王国騎士団は魔物の進行を食い止める」

「バッシュさん！　気を付けてください。魔物の中には防壁持ちの魔族もいます！」

数時間前、廃村の件を王宮に報告に行った際に、アルクは懐かしい男と再会を果たしていた。

王国騎士団団長のバッシュ・クビサレートは、二十五年前に冒険に旅立つアルクに剣技を教え込んだ人物であった。

王宮に残り、首都を守護する地位にあったためにアルクに同行できなかった事を今でも悔やんでいる。

現在では五十四歳になり、王宮内では並ぶ者のいない騎士となったが、戦いとなればこうして誰よりも早く前線に出向く男であった。

「よし、全員密集隊形で路地から魔物を押し出すぞ！」

バッシュはそう叫ぶと、騎士達が一丸となり盾を構えた。後方に並ぶ騎士達は盾を頭上に構え、飛来する弓矢から味方を守る。

「アルク、お言葉に甘えようぜ」ラナが叫ぶ。

アルクは頷くと、ラナとともにその盾に飛び乗り一気に前方へと飛んでいく。騎士達がアルクとラナを下から盾で押し、カタパルトの役目も果たした。ミュはラナとアルクに防御の魔法を施すと、魔物のいない路地を選んで走り出した。

「速く逃げるでゲスよ」

ゲスは地下室にまだこもっているサイゾーに声をかける。

「何をしてるんでゲスか!?　とにかく逃げないと、金竜に踏みつぶされてしまうでゲスよ。先に行くでゲスよ！」

サイゾーは作りかけの光るスティックの材料を袋につめて、ゲスの後を追う。一週間後のライブのためにも、この光るスティックは何としても完成させなければならなかった。

路地を走り必死で逃げる二人。ゲスにしても、まさかこんなに早く首都攻撃が行われるとは思っていなかった。

「ああぁ、あそこの三階に済んでる学生さん、よくエッチな本を注文してくれたでゲスなぁ……」

金竜の攻撃によって崩れていく集合住宅を見ながら、ゲスは一人つぶやいた。

自分達の生活が壊されていく。しかしゲスとサイゾーは魔族なのだ。本来であれば、あの魔物の集団に加わり、人間達を攻撃しなければならない立場だった。

「……考えていても仕方がないでゲス。とにかく逃げ延びる方が先でゲス」

その時、金竜の吐き出した光のブレスが、二人の目の前に炸裂する。近い距離ではなかったので、怪我をする事はなかったのだが、建物の一つがガレキと化していた。

「……」

そのガレキを茫然と眺めるサイゾー。手に持っていた袋が地面に落ち、ガラスが割れる。二つの液体が混ざり合い、何とも言えぬ美しい光を放っていた。

「どうしたんでゲスか？　サイゾー、早く逃げないと」

サイゾーは振り返り、懐から短刀を取り出し強く握った。

「ちょ、ちょっと待つでゲス！　サイゾー、何をするつもりでゲスか！」

その目は金竜を見据えていた。

ガレキと化した建物は、一週間後に地下アイドルライブが行われるライブハウスだった。

「サイゾー！」

「こんのぉふごぶわぁsぇdcrfvtgybふじこ！！！」

【次回へ続く】



TOKYO MANIAC MAISON

趣味人の住まう投稿コーナー 第3回

東京マニアックメゾン

★3DS版『イナズマイレブン』は前作の10年後。サッカー少年に彼女ができるかと思うと喜べない。 埼玉県 星空様：305 （㋷ビュウ、大人になるって悲しいことなの）

3月と言えば卒業・引っ越しシーズンですが……

アスキー・メディアワークスも現在引っ越しを計画中。移転後はJRの飯田橋が最寄り駅になりそうです。よかった、微妙に治安悪かったからな、今の西新宿は。目の前の新宿中央公園で殺人事件が起きて神宮寺三郎が調べたりしてたし。

リューヤ：そんなわけで、今月は引っ越しに関するお便りが来て……って、2人とも、どうかしました？

ハル：しました。事件ってゲームの話じゃないですか。

中川：24年前のゲームをもとにして治安が悪いと批判するとか……。お便りどころかクレームが来ますよ？

リューヤ：といった常識的な意見は華麗にスルーして、さっそくお便りの紹介を！ 「わりと本気の提案ですが、都がどうことか抜きにしても東京なんて出ちゃえば？」（新潟県 夕飯まみれ様：509）とのこと。

ハル：オフィスの家賃は安くなりそうですけど……。

中川：ゲームメーカーが都内に集中してますから、出たら何かと不便になるでしょうね。交通面とか特に。

リューヤ：青少年保護育成条例で暴れてるお上の都庁にしても、規制されたのは都内での販売だから、東京出ようと出まいと受ける不利益は変わらないし。だったら便利なほうがいいから東京から出ないんでしょうね。いくらお上のやることに腹が立ったとしても。

中川：……いいんですか、そんなこと言い切って。

リューヤ：いろんな会社が条例改正に抗議してるんだし、いいんじゃないですか？（笑） それより、読者コーナー内容説明に移りましょうか。

ハル：はーい。当ページはゲームやアニメ、マンガなどを愛するマニアが住むマンション、という設定の読者ページです。オタ要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、左ページの「投稿のお約束」を参考に、気軽に投稿してくださいね♪

リューヤ：アンケート結果がよければページ増も狙えそうなので、みなさま応援よろしくお願いします！



イラスト●朝霞太郎



▲大分県　也様：109：「銀魂」の高杉。也様の好きなキャラランキング第2位だそうです。



▶群馬県　ハル様：104：知る人ぞ知る実在の女武将。孫の甲斐姫のほうが有名ですけど妙印尼も凄かったんですよ。北条軍を撃退したりね。



▶東京都　抹茶ナイト様：107：実は今、フェイトのフィギュアを買うか思案中だったり（笑）。



▶静岡県　瑠璃丸様：604：今話題（笑）のアニメ。あれ見ちゃったし、もう何も怖くないぞー。



▶三重県　黒衣様：310：主要メンバー全員描くのを諦めたとのこと。仲間7人もいるからねぇ。



▲新潟県　ブンチョ様：105：今年の冬は寒くて大変。こんな風にヌクヌクしたいものです。



▶千葉県　神取ルキュ様：306：ペットは……むう、正直考えてなかったな。各部屋のペット自慢みたいな企画にも繋がるしOKということで。



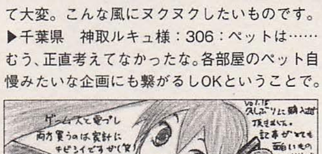
▶福岡県　あまどれあさ様：602：前々号の巻頭企画ですね。戦車育成SLGは斬新だと思った。



▶高知県　翔様：110：すごい、ハガキの余白がほとんどない。うまく構図取りましたね。拍手。



▶神奈川県　白色レグホン様：203：アルルとカーくん。アニメ化しないかなー……もう無理か。



▲北海道　りるる様：談話室宛だったのですが横取りしてこっちで掲載。まあ、家計については……ガッツだ、としか言えないなあ（笑）。



▶神奈川県　水井しろ様：601：高所恐怖症で上の階に住みたくないので急いで投稿したとか。6階も十分高いと思うけど大丈夫ですか？（笑）



▶鳥取県　LIME様：603：『サガ2』のラスボス。メガスマッシュ、ウザかったなあ……。



▶高知県　ミモ様：103：御剣の胸元がどうも餃子に見えて困ります。そろそろ着替えませんか？



▶東京都　ごがちょ様：605：「彩色がしたい」とコメントが。ホントにカラーページほしいなあ。

さて。私、自他ともに認めるサッカーマニアなのですが……とくれば、もう何を書くかおわかりですね？ そう、アジア杯ネタです。キツい試合ばかりでしたがよく頑張った！ 感動した!! で、その勢いで日本代表選手のブログを読み始めたのですが、DF吉田選手のブログがおもしろかったのでオススメ。コナン君の麻酔銃ネタとかが普通に出てくるあたり、我々オタクと同じ匂いを感じました（笑）。あと、彼のブログ、ボーイズラブ好きの方にもオススメです。代表随一のイケメン・内田選手が家に入り浸ってるようなので。（リューヤ）



管理人■リューヤ

当ページ管理人。東京都知事が嫌いとTwitterのプロフィールに明記してあったりします（笑）。



B101号室住人■ハル

お仕事が落ち着いて、2月は旅行三昧です♪ 旅はネタの宝庫、と思うのは職業病でしょうか。



謎の0号室住人■中川大明

そういえば、いつからロンチとかローンチなんて言葉が使われるようになったのでしょう。雑誌でも。

あと1週間と少ししたら韓国旅行に行ってきます♪　ショッピングにグルメとお目当てはたくさんなのですが、この旅の目玉はスタジオでの撮影！　民族衣装を着て、プロの方にメイク&撮影をしてもらいます。迷った結果、3着の衣装で撮影することに。1着は平服風、もう1着は遊女風。そしてラストは男装風です（笑）。一時大ハマリしたドラマ「一枚梅」風な写真を撮るために今は鋭意ダイエット中です。動機は少し不純ですが、今から楽しみすぎます♪　しかし、いまどきはなんでもネットで予約できて本当に便利ですよねえ。（ハル）

ハルの談話室

担当 ハル

2月といえばバレンタイン♪　『ときめきG3』に登場するチョコ作りのミニゲームでは、いつも"グール"なチョコしか作ることができない私。今年は、料理教室に通い始めたこともあって、素敵女子チョコ作りに闘志を燃やしました♪　それでは、今回も早速投稿を紹介します。

■ゲームにおける今年の目標。1：PS3のトロフィーレベルを6から9に。2：海外のゲームをたくさんやる。3：STGがうまくなる。（三重県　まめこ様：402）

PS3用の洋ゲーSTGをたくさんやれば目標達成できそうですね！

■「いささかウロ覚えなので、記憶違いかもしれませんが……。昔、少女マンガが原作のアニメで『レディジョージィ』という作品がありました。特に熱心に見ていたわけではなく、つけっぱなしのテレビをなんとなく眺めていたのですが、なんか不倫らしきシーンがあって、ぶっとんだ覚えがあります。しかも、その主題歌が妙に爽やかで『思い出は心ひとつで美しい』とか唄っていて、不倫を美しい思い出と言い張るつもりかよ!?と心の中でつっこんだ覚えも。よい子も見る、夕方の時間帯のアニメでしたし、何かの勘違いかもしれませんが」（茨城県　のけもの様：102）

アニメどころか原作も読んでました！　懐かしいです！　この時期の少女マンガ特有の主人公マンセー主義が大好きです。

■「最近になって『イナズマイレブン』の影響でリアルサッカーを見るようになりました」（埼玉県　星空様：305）

アジアカップ熱かったですよね！　と熱っぽく語る私は完全なにわかファンですが……。それこそ日本代表の姿に、成長したサッカー少年を重ねて見たり……。

■「車が雪に埋もれて、ドアが開きませんでした。もし車の中で寝ていたら、自分の家の庭で遭難していたでしょう」（鳥取県　mako様：403）

不測の事態に備えて、いつも携帯ゲームを手元に……。というのは冗談で。今後、雪のニュースを聞いたら、makoさんのことを思い出すと思います。



▶栃木県　青空狼様：205：いいですよね！　綺羅星っ☆　萌えのツボを押さえた作品なので、きっとゲーム版でもファンを喜ばせてくれるはず。



▶鳥取県　朝倉夜壱様：408：志望校合格おめでとうございます!!　春までPS3でガッツリ遊んでください♪　こちらこそヨロシクです♥



▶東京都　阿部逸人様：308：貯金はオタの永遠のテーマです。私もきっとキングボンビーにとりつかれていると信じて疑わない今日この頃です。

うちの猫は、首のつけ根をギュッギュッとマッサージすると「あぁぁ…。」と、オッサンみたいな声を出します。

▶愛知県　ウジサト様：303：人間臭い猫ってかわいいですよね。先日箱根に行ったら、口の周りが温泉タマゴまみれの猫がいてトキメキました。

真ゲームの素

担当 中川大明

今回の本誌は3DS総力特集号だそうで。そりゃそうでしょう。業界的にも。

それなら、私はNGPのお話でもしましょうかね？　すみません。ウソです。現状、NGPは「とりあえず発表してみました。てへ☆」くらいのレベルですし、まだまだお話する段階にはないでしょう。

わかっているのは、私がそこかしこで「NGPってネオジオポケット？」みたいなネタを聞いたってことくらいです。そろそろ飽きてください。関係者各位。

さて、3DSですが、買いましたか？　私は買いました。運よくネット通販で予約できまして。なお、ソフトは『レイトン』のみ購入。ぶっちゃけますと「本体だけでもいいかな？」とも思ったのですが、さすがにアレだろうということで。

それにしても、年々ネットで人気商品の予約がしづらくなってきてますねぇ。ちなみに担当編集者は予約できなかったそうです。正直ですね、「ネットの普及によって、業者のみならず主婦や学生まで小遣い稼ぎに人気商品を転売するようになる」なんて予測できませんでしたよ。高度情報化社会ってのも、よいことばかりじゃありませんね。「悪貨は良貨を駆逐する」よろしく、検索しても必要のない情報のほうが多く出てきますし。そうなると「整理された情報が見られる」というところでは雑誌もまだまだ捨てたものじゃないでしょう。もちろん、ゲーム雑誌は「電撃ゲームス」ですよね。ええ。

あからさますぎて、我ながら問題だと思います。編集長、おごってください。

●2月26日って聞きますと…

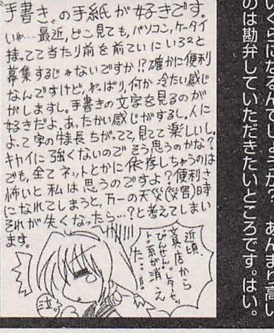
まず二・二六事件が頭に浮かぶ私は確実にマイノリティです。見捨てないでください。

「たぶんヲタなんて金持ちじゃないとなれないんだよ」（新潟県　夕飯まみれ様：509）

「お金持ちは物に執着しないからオタクにならない」なんて説もありますね。個人的にはネット時代になって、このあたりの構造も変わってきていると考えております。

「最近のゲームネタについていけません。中川さん、僕とぴゅう太トークしませんか？」（京都府　シーエム様：401）

1982年当時で、5万9800円。正直、手が出ませんでした。そういえばNGPっていくらになるんでしょうか？　あんまり高いのは勘弁していただきたいところです。はい。



▶栃木県　青空狼様：205：達筆な手紙をいただくと「私もこうなりたいな」って思います。



▶大阪府　岡周二様：507：400万は尋常な数じゃないでしょう。まさに自信の表れかと。



イラスト●菅花純（編注：その服が着られるのは少女で魔法使いの方限定ですが…）

投稿のお約束

●必要記入事項

投稿の際はハガキかメールをご使用いただき、住所や氏名、郵便番号、ペンネーム、RN（ルームナンバー）、投稿コーナー名、コメントといった必要事項を書き添えたうえで、左の宛先までお送りください。特にコメントは、おもしろいことを書くとページ隅のハシラネタや上下の欄外コラムなどに採用されるかもしれないので、気合いを入れて書くとよろしいかと。なお、投稿の締切は雑誌発売の1週間後が目安となっておりますが、数日程度なら遅れてもどうにかなります。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿していただければ幸いです。

●メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合は、縦横比をハガキと同じにして、画像の解像度が350dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。縦横比が狂っていると、掲載されてもハガキサイズに収めるため端が切れたりしますのでご注意ください。イラストの拡張子はJPGやBMPなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量6MBを上限の目安としてください。それ以上のサイズになる場合は、ZIPでの圧縮をお願いいたします。なお、住所や氏名、コメントなどの必要記入事項はメール本文に書いていただければと思います。

●封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使うとより経済的ですが、紙が薄いと裏写りして掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。

●RN（ルームナンバー）について

メールやハガキが採用された投稿者様には、3ケタの数字からなるRN（ルームナンバー）を進呈いたします。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。ちなみにRNはマンションの部屋番号を想定しており、101（1階の1号室）から始まって110（1階の10号室）まで、11人目からは201（2階の1号室）から210（2階の10号室）まで……となります。

投稿募集コーナー

イラスト&4コママンガ掲示板	ゲーム、アニメ、コミックをはじめとしたイラストを募集中。4コママンガもお願いします。
ハルの談話室	ゲーム、映画など趣味のことならなんでもOK　日常で起きたおもしろい出来事コラムも大歓迎！
真ゲームの素	雑学大好きな中川大明さんのコーナー。レトロゲームなどの話題はこちらへどうぞ。

投稿の締切
3月5日

メール投稿用アドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先
〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部 マメゾー○○○○係

読者アンケート

左のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.163を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1　⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生　⑨大学・大学院生　⑩予備校・浪人生　⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中　⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知　②書店　③電撃オンライン　④その他のインターネット　⑤イベント　⑥街頭広告などの宣伝物　⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う　②おそらく買う　③まだわからない　④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？　目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い　⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い　③ふつう　④ちょっとお得　⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation　②デンゲキニンテンドーDS　③電撃アーケードゲーム　④電撃屋王　⑤電撃Girl'sStyle　⑥電撃G'sマガジン　⑦週刊ファミ通　⑧ファミ通Xbox 360　⑨ファミ通DS＋Wii　⑩ファミ通WaveDVD　⑪月刊アルカディア　⑫ゲーマガ　⑬Vジャンプ　⑭ゲームジャパン　⑮NINTENDO DREAM　⑯週刊アスキー　⑰その他（雑誌名をお書きください）

12 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

13 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？　3つまでお答えください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量　③買ったソフトの情報量　④紹介しているタイトルの数　⑤新作情報　⑥レビュー　⑦連載コーナー　⑧業界情報・ニュース　⑨付録

14 持っているハードをお答えください（複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

15 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

16 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を、できるだけ正確に3つまでお答えください。

17 16のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本　③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌　⑤何も参考にしていない　⑥インターネットの情報　⑦その他（具体的にお書きください）

18 これから発売されるゲームで遊んでみたいものを、P.116～119の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

19 最近購入したコミックのタイトルを1つ書いてください。

20 最近よく見るTV番組（アニメ、ドラマなど）のタイトルを1つ書いてください。

21 グラビアページに登場してほしい芸能人の名前を1人（または1グループ）書いてください。

記事リスト

① 【連載】クリエイターのDEEPな履歴書
② 【連載】3月のゲーム&エンタメカレンダー
③ 【特集】発売日だからわかるニンテンドー3DS
④ 【特集】王道歴史メーカーだからこそできる新しい三国志のカタチ
⑤ 【特集】龍が如く OF THE END
⑥ 【NO GAME NO LIFE】Mass Effect 2
⑦ 【3月のゲームPickup Interview】ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
⑧ 【3月のゲームPickup Interview】ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション
⑨ 【連載】3月のゲームPreview&Review
⑩ 【企画】BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ（ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ）
⑪ 【企画】クライシス2
⑫ 【企画】侍道4
⑬ 【企画】スプリンターセル3D
⑭ 【企画】Test Drive Unlimited 2
⑮ 【企画】くろネコONLINE
⑯ 【企画】ゲームの電撃 感謝祭2011 SELECTION
⑰ 【Now Playing!】THE LAST STORY（ラストストーリー）
⑱ 【Now Playing!】キャサリン
⑲ 【連載】Pの奇蹟
⑲ 【Now Playing!】ルーンファクトリー オーシャンズ
⑳ 【Now Playing!】ファイナルファンタジーⅪ
㉑ 【Now Playing!】モンスターハンターポータブル 3rd
㉒ 【連載】『テイルズ オブ』を創るヒト。
㉓ 【連載】パンゲア探究
㉔ 【連載】剛田チーズの寓作デッチアゲーム
㉕ 【連載】5pb.近未来症候群
㉖ 【連載】ピックアップニュース&レポート
㉗ 【連載】いつでもどこでも基本はダウンロード
㉘ 【連載】ゲームでトモダチのコミュニティ！
㉙ 【連載】ゲームならPCでやりたいものです
㉚ 【連載】ゲームセンターの今！
㉛ 【連載】ゲームス データ スコープ
㉜ 【連載】新作ソフトスケジュール withピックアップタイトル
㉝ 【コミック】わたし、猫耳萌子です！
㉞ 【連載】レゲーの花道
㉟ 【企画】楽天ブックスでゲームしよう!!
㊱ 【コミック】ロスト プラネット バウンドレイブン
㊲ 【小説】マグナ・マチュア
㊳ 【連載】東京マニアックメゾン
㊴ 【特集】電撃ゲームスは世界ほやエキスポを応援します！
㊵ 【旬なエンタメ最前線】アニメ
㊶ 【旬なエンタメ最前線】漫画
㊷ 【旬なエンタメ最前線】音楽
㊸ 【旬なエンタメ最前線】ホビー
㊹ 【旬なエンタメ最前線】書籍
㊺ 【旬なエンタメ最前線】デジモノ
㊻ 【編集部発エンタメ現場主義！】アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!
㊼ 【編集部発エンタメ現場主義！】東京のダンジョン
㊽ 【編集部発エンタメ現場主義！】ゆるくて怖い？ 心霊スポット探訪
㊾ 【編集部発エンタメ現場主義！】今、この「プロレス」がおもしろい！
㊿ 【編集部発エンタメ現場主義！】じゅしのパチスロマニアックス！
51 【編集部発エンタメ現場主義！】買ったから言える「これはいい」
52 【連載】藤やん・うれしーの悩むだけ損！
53 【連載】全国G級駅弁
54 【連載】巻末グラビア
55 【付録】ニンテンドー3DS オールソフトガイド&クリエイターズボイス

Staff

■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／本多昇
■デスク　宮下雅史／古川朋久
■編集　飯塚岳史／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／平岡祐輔／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／木原大輔／高橋智也／田中千尋／前川晋／松下彩／松下忠嗣／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／渡辺諭
■ライター　井口淳也／伊藤裕章／稲屋牧子／大山卓也（ナタリー）／小沼崇／加地令奈／加藤絢子／川地誠／久保内信行／後藤宏／櫻井慎太郎／佐藤絵里／佐藤智也／澤田五郎／澤田泰宏／鈴木拓馬／瀬戸博聡／田下広夢（伝心柱）／高橋克彰／中川大明／西谷恵／西廣智一（ナタリー）／長谷川暢俊／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本間裕文／松本亮【うどん企画】／箕口佳奈／三井一穂／村田健太郎／山口剛史／山村龍／芳野裕生／渡辺一史／渡部真巳／倉西誠一／RucKyGAMES
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／風間芳子／川又紀子／草野剛デザイン事務所／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／小松浩則／斉藤和代／シンプリィ／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／リーフ
■カメラマン　中薦仁己／塚原孝顕／外崎久雄／松田和弘
■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡

デンゲキニンテンドーDS 4月号増刊
2011年2月26日発行・発売
第11巻 第8号 通巻183号
発行人　渡部雅人
編集人　江口聡
発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530（編集）
TEL 03-6866-7500（広告）

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所　図書印刷株式会社
DTP　東海創芸／明昌堂／エストール
表紙・ロゴデザイン　K Plus artworks（小林博明）

電撃ゲームス 次号予告

Vol.19は3月24日（木）発売予定

総力特集 **2010年ベストゲーム**

2010年も数多くのゲームが発売されたが、その中で"ベスト"なゲームはどれなのか？　さまざまな方々に聞いてみました！

好評のエンタメ企画も大ボリュームでお届け！

今号の「電撃ゲームスは世界ほやエキスポを応援します！」特集はいかがでしたか？　次号でも読者をアッと言わせる企画を用意しているのでお楽しみに！

※内容は変更になる場合があります。

★電撃ゲームス公式ウェブサイトもチェック！
http://games.dengeki.com/

お便りの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係

電撃ゲームス Vol.18 読者プレゼント

応募の決まり

付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

応募の締切 3月23日 消印有効

1 3号連続3台ずつ!!「ニンテンドー3DS」

付録で紹介！

任天堂



アクアブルー



コスモブラック

2月26日に発売された「ニンテンドー3DS」をVol.17、18、19の3号連続で3名ずつ、合計9名様にプレゼントしちゃいます！応募時に希望のカラーを記入してください。

3名

6 「STAR DRIVER 輝きのタクト」コミックス1巻&アンソロジー

スクウェア・エニックス



人気の「STAR DRIVER 輝きのタクト」。本作のコミックス1巻と、荒川弘氏などの著名作家陣が参加するアンソロジーコミックをセットで3名様にプレゼント！

3名

4 真・三國無双6

コーエーテクモゲームス

PS3 P.26で紹介！



『真・三國無双』シリーズ最新作は新たなゲームモードとして「クロニクル」を搭載。ヘックスで区切られたステージをクリアしていく。IFイベントが発生することも。

3名

2 龍が如く OF THE END

セガ

PS3 P.34で紹介！

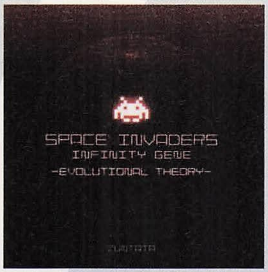


東京・神室町に突然現れたゾンビ。このゾンビにより、街は荒れ果ててしまう。自衛隊が囲い込んだ壁のなかで、主人公・桐生一馬たちは果たして生き残れるのか!?

3名

7 「スペースインベーダー インフィニティジーン エヴォリューショナルセオリー」(サンプル盤)

タイトー



3月30日に発売予定の『スペースインベーダー インフィニティジーン』サントラCDのサンプル盤(4曲入り)をプレゼント！おなじみのZUNTATAが楽曲を担当。

10名

5 クライシス2

エレクトロニック・アーツ

PS3 Xbox 360 P.60で紹介！



エイリアンと人類との戦いを描く『クライシス』シリーズ。今作の舞台はニューヨーク。崩壊したこの街で、最新型NANOスーツに身を包んだ戦士たちが戦いに挑む。

3名

3 ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

スクウェア・エニックス

PSP P.42で紹介！



『FF』シリーズのキャラがステージ内を飛び回る『ディシディア ファイナルファンタジー』最新作。『FFX』のユウナや『FFXIII』のライトニングなども登場。

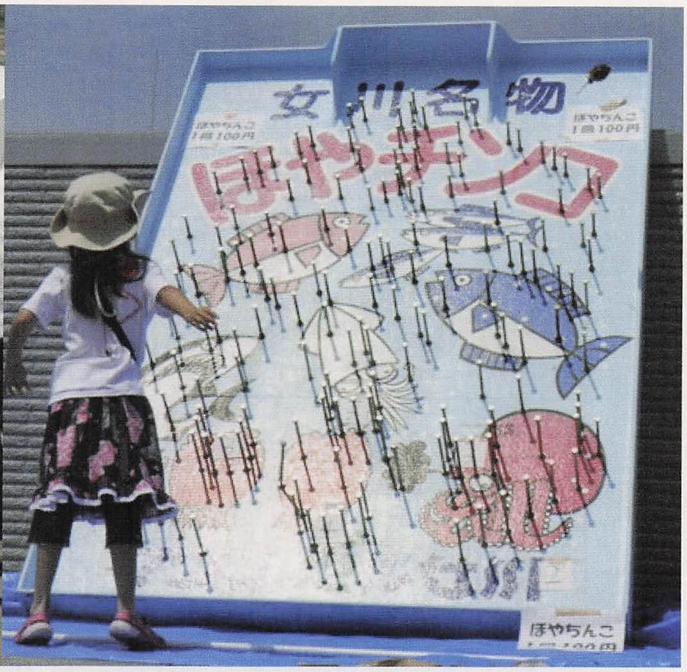
3名

電撃ゲームス Vol.16 読者プレゼント当選者(敬称略)

❶『モンスターハンターポータブル 3rd』：愛知県 山田崇/福岡県 狩野方子/埼玉県 田中新一
❷『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル 数量限定生産版』：大阪府 中村幸太/鳥取県 安井慎太郎/宮崎県 小林誠治
❸『ニード・フォー・スピード ホット・パースート』：北海道 竹本和輝 (PS3) /茨城県 鈴木恵理香(PS3)/福井県 宮下大貴(Xbox 360)
❹『Mass Effect 2』：香川県 大西啓介/静岡県 中西和光/京都府 戸澤大介
❺『Dragon Age：Origins』：茨城県 蘇黎炯(PS3) /山口県 立石瞬太郎 (PS3) /東京都 棚網貴司(Xbox 360)
❻『Kinectアニマルズ』&ぬいぐるみ3体セット：高知県 山畑正道/岐阜県 津本浩徳/長野県 井出菜摘
❼『ガンダム無双3』クリアファイル&シールセット：大阪府 藤田光男/和歌山県 山崎陽子/埼玉県 西尾英樹/広島県 高尾弘之/神奈川県 杉山哉/和歌山県 中山宏俊/埼玉県 三好航/千葉県 村田孝子/長野県 安藤亮太/岡山県 山田楓
❽SKE48 サイン入りポラロイド：愛知県 牧野晃久(松井玲奈)/奈良県 森本敦(木崎ゆりあ)/愛媛県 末光良平(木本花音)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザインなどは変更になる場合があります。







エンタメPUSH ENTERTAINMENT PUSH

HOYA EXPO
IN ISHINOMAKI

電撃ゲームスは世界ほやエキスポを応援します！ in 石巻

夏まで待てない！
By ほや娘



世界ほやエキスポ in 石巻を120％楽しむための大特集！

石巻が世界に誇る海産物「ほや」の祭典、それが「世界ほやエキスポ in 石巻」。本特集では、今年の5月に第2回を控える同イベントの魅力をお伝えします！　そして右のほや娘も全力でイベントを応援します……というか誰!?　まずは謎だらけのその全貌をご覧あれ！

なんとなく気になるので宮城県に取材に行きました!

どうも。記事担当のアラケンです。僕が「世界ほやエキスポ」と出会ったのは昨年の7月。友人が「Ustreamで楽しいイベントが生中継されてるよ」と教えてくれたのがきっかけでした。番組を覗いてみると、「ほや娘」と名乗るセーラー服の女子が、ビールを片手にほやを食べていたり、ステージ上で司会を行ったりとレポーター的行為におよんでいるではないですか。会場ではおしゃれなダブ・ミュージックが流れていたり、屋台が並んでいたりと実態は全然わからないけど楽しそう。しかし、なぜ「ほや」がテーマなの?　これはググるしかない!　ということで公式サイトをチェックすると、開催期間の終了間際。完全に出遅れました。それから7カ月がたち、いよいよ第2回目の開催に向けて同イベントが動き出したとの噂を聞きつけた僕は「こりゃ取材するしかないほや（ほや語）」と鼻息荒く取材に行くことを決定したのでした。ということで、ここからはイベントやほや娘の情報をお届け。ほやが気になる漫画家による擬人化イラストも要チェックですぞ!

WHAT'S "HOYA EXPO"?

HOYA EXPO IN ISHINOMAKI

世界ほやエキスポ in 石巻っていったいなんなんですか?

「世界ほやエキスポ」は、宮城県石巻市の全面協力のもと行われた「ほや」の認知の推進を目的としたイベント。第1回は昨年の7月17～18日の2日間行われたが、真夏の炎天下にもかかわらず、イベント会場への来場者は計8,000人にも上った。運営スタッフは主に石巻市の若手漁業関係者や街づくりNPOメンバーが担当しており、地域密着型のイベントとして大成功を収めている。次回の同イベントの詳細は下記のとおりで、学術的観点からほやの生態を学べる「ほやセミナー」や、ほやをパチンコの玉に見立てて遊ぶ「ほやチンコ」のほか、ほや料理の食べ歩きなど、バラエティに富んだ内容となる予定だ。今年はほやのシーズンである5月末頃の開催となるので、今から遊びに行くスケジュールを確保しておくべし!









DATA

「世界ほやエキスポ in 石巻」

- ●開催日時：2011年5月28日（土）･29日（日）
- ●開催場所：宮城県石巻市の石巻駅前にぎわい交流広場、エスタ、ほや養殖場など
- ●イベント内容：生ほや直売会、ほや料理食べ歩きスタンプラリー、ほやチンコ、ほやソング合唱、ほやセミナー、ほや養殖場見学ツアーなど
- ●公式サイト／http://hoya-expo.jp/

ほやチンコってほやと関係ないよね!



イラスト／モスコ



ワタシの考えたほやおじさん

「ほや」の語感、肉々しい質感、ボイルという調理法からインスパイアされ、生温かい笑顔のおじさんを描きました。彼はほやのボイルの化身ともいうべき存在なのです。

イラスト

ジェントルメン中村

漫画家。プロレスラー漫画「プロレスメン」が好評発売中。本誌P.172ではインタビューとコラムを掲載!





▲宮城県の石巻は世界で最もほやが獲れる地域。養殖が盛んである。

海のパイナップル　ほや【海鞘】

ほやは「脊索動物門尾索動物亜門ホヤ綱」に属する動物の総称。石巻のようなプランクトンが大量に存在する海にしか生息できないレアな生き物なのだ。食べ物としては、非常に栄養価の高い珍味として知られている。

【インタビュー】ほや娘





「申し上げにくいんですが実は今、ウニ娘なんです!」

☆ほや娘は20歳を超えています。

―ほや娘さんは、具体的にどんな活動をされているのですか?

ほや娘 世界ほやエキスポの告知CMへの出演、ステージの司会などを担当しています。マスコット的な存在……なんでしょうか。

―そういえば冬服ですね。黒いカーディガンがお似合いです!

ほや娘 ありがとうございます。でも実は今、私はウニを飼育しておりまして、ほや娘というよりはウニ娘なんです(笑)。

―そんなバカな(笑)。ほや娘さんは、普段は何をされている方なんですか?

ほや娘 私は宮城県在住の大学生です。セーラー服を着ているけど、れっきとした就活中の成人女性ですよ! 学校では主に海洋生物の研究をしておりまして、今はほやではなくウニに夢中です。私が研究用に飼っているウニの名前は、美希ちゃんっていうんですよ。

―ほほう。名前の由来は?

ほや娘 『アイドルマスター』に登場するアイドルからもらいました。ちょっとぼーっとしていてすごくかわいいんです♪ あ、でももちろんほやは大好きですよ。今はシーズンオフですが(※ほやの食べ頃は5月)。

―なるほど。でも、それだけ彼ら(?)のことを愛していると、食べるのが辛くないですか?

ほや娘 かわいくておいしいだなんて、最高じゃないですか!! 生でもよし、ボイルしてもよしの素晴らしい生き物ですよ。

―最後に、5月に行われる第2回目のほやエキスポについて、抱負を聞かせてください!

ほや娘 私は今回で最後のイベント出演になるかもしれないので、全身全霊をかけて挑みたいと考えています。私が主導する企画も実現させたいですね!



ほや娘プロフィール

世界ほやエキスポの告知CMをはじめ、ステージの司会やUstream配信の中継レポーターを務めた女の子。しかもイメージガールでありマスコットであり下記のブログ担当でもある。ほやに関する知識は完璧で、彼ら(?)を心から愛している。

電脳世界に進出するほや娘

1 YouTubeのCM

世界ほやエキスポ2010 in 石巻の告知CMがYouTubeにて公開中。手作り感あふれるCMでは、ほや娘の初々しい演技が見られる。なお、イベントの名シーンもアップされている。



▲イベントの関連動画はYouTubeにて「世界ほやエキスポ in 石巻」で検索しよう。

2 ほや娘blogを更新中

ほや娘はブログも執筆中(http://hoyagirl.blog134.fc2.com/)。ここではほや娘の日常とイベント関連情報をチェックできる。ファンはRSSに登録すべし!



実践!ほや娘

ほや娘がほやをさばいてみました!

1 +と−を見極める

ほやには海水を取り込んで吐き出すための口が2つある。これらを切れば水を抜くことが可能。プラス側の口に包丁を入れよう。



2 +の口を切り落とす

口を切り落とす際はゆっくりと力を入れていくのがコツ。勢いよく切るととんでもない勢いで水が吹き出すので結構怖い!



3 皮に包丁を入れる

切り落とした個所に包丁を入れて根本方向へ向かって切り開いていく。すると皮の中から美しいマンゴー色の身が出てくるのだ!



4 身を取り出す

皮と身の間に指を入れて、身をつかんで慎重にえぐり出す。この行程を丁寧に行うことで食べられる部分がたくさん取れる。



5 ワタを取って洗う

身を2つに切って割り開き、中の内臓(ワタ)を切り取る。その後、海の雑菌を落とすために流水でしっかりと身を洗う。



6 氷水でシメて食べる

身を細かく切って氷水に漬ければ下ごしらえ完了! なお、写真のほや娘は、待ちきれずに切ってからすぐに身を食べている。





世界ほやエキスポ in 石巻・実行委員長 **津田祐樹**氏

イベントの発案者であり、イベントを取り仕切る責任者。実家が魚屋を営んでいることもあり、地元を支える水産業については並々ならぬ思い入れがある。

ワタシの考えたほや娘



アイデアが出なくて唸りながらほやの画像を見ていたら、どうもマラカスにしか見えなくなってしまったので持たせました。イベントを盛り上げるダンスを踊ってくれます。

イラスト
モスコ

オカッパ娘を愛する漫画家／イラストレーター。代表作は「ハライヤ!」(ケータイ週アス・完結) など。

実行委員長が一問一答!

Q イベントを開催した経緯は?

A 石巻は宮城県内トップの水揚げ高を誇る港なのですが「特産物」が少ないんです。みなさんには、気仙沼ならサメ、塩竈ならマグロというイメージがあると思うのですが、実は石巻はどれも2位とか3位で……。石巻に住んでいる人の多くが何かしらの形で水産業にかかわっているので、水産で街全体を盛り上げられないかと考えたのがきっかけですね。

Q なんで「ほや」推しなの?

A 単純に、石巻で一番獲れるものが「ほや」だったんです。しかも、日本じゃなく世界で一番。もう、これは乗っかっていくしかないでしょうと思いまして(笑)。

Q 安齋肇さんから手紙がきたの?

A 公式サイトに掲載しているポストカードは本物です。コメントを依頼したら、ご返信いただけまして。今後も、ほやにゆかりのある人たちにはアタックしていきますよ!

Q ほやチンコって何?

A 石巻のお隣の女川町にある「マリンパル女川」さんから借りてきたゲームです。杭の飛び出た板にほやを投げて下の穴を目指す……まあパチンコのことです(笑)。

Q 第2回への抱負をお願いします!

A 前回は達成度でいうと20%ですね。次回は、文字どおり「ほやの万博」を実現させるため、みなさんとほやの力で充実した内容を目指しますので、ご期待ください!

「ほやは石巻を救ってくれる――まさに相棒のような存在です!」



ワタシの考えたほや娘

ほや娘である彼女は、手にしている「ほやハンマー」で戦います。もちろんほやなのでハンマー部分は食べられます。おなかのすいた子供を見かけたら分け与えてあげます。

イラスト
春原ロビンソン

漫画家。現在、ニコニコ漫画で「戦勇」を連載中。代表作はアニメ制作の裏側を綴った「anime95.2」など。

創作牡蠣の6点盛り



石巻焼きそば



石巻駅に到着!



街中には石ノ森キャラ!



石ノ森漫画館



冬の石巻にも行ってみた!

こりゃ実際に石巻を見ないといかん! ということで、石巻におジャマしてきました。石ノ森章太郎氏のゆかりの地というだけあり、街中には石ノ森キャラがたくさんいて目を楽しませてくれます。特に美術館は氏の生原稿もあってファンにはたまらないはず。食べ物については、シーズンの牡蠣はもちろんのこと、新名物の石巻焼きそばもなかなか美味。ほやのシーズンである5月も楽しみでしょうがないですな!

INTERVIEW

アンタらもゾンビにしてやろうか！破天荒型ヒロイン・ハルナが宣言!?



ハルナ役

野水伊織

プロダクション・エース所属。「そらのおとしもの」と「そらのおとしものf（フォルテ）」のニンフ役、「おまもりひまり」の九崎凛子役などを好演。声優としての活動のほかに、「野水いおり」名義で「これはゾンビですか？」のオープニングテーマ「魔・カ・セ・テ Tonight」も担当している。



ゾンビも魔法少女も大好き！ルーツは『バイオ』と『マリーベル』

―テンションの高い作品ですが、このノリにはすぐになじむことができましたか？

野水 実はオーディションの前から、原作を読んでいました。書店で見かけて、かわいい表紙だなぁ～と思って自然と手に取っていましたね。ですので、最初は演技にとまどいもありましたが、すぐに慣れていきました。

―ハルナのセリフのなかで、印象的なものはありますか？

野水 「しゃーなしだな」というのがお気に入りで、口癖になっちゃってます。あとは、笑うときに「にゃはは」って言ってしまうこともあったりするので、だいぶ役が体に浸透してきているのかも。このまま毒されすぎないように気をつけようと思います（笑）。

―ゾンビが出てくる作品で、思い出深いものはありますか？

野水 もともとホラーは好きで、ゾンビが大量に出てくるような映画も見るんです。ただ、ゲームの『バイオハザード』で、序盤に見られるムービーのゾンビの顔にびっくりしてしまって、慌ててそのまま相手に突っ込んで行って頭から食べられたのは……かなりのトラウマで思い出したくないです（笑）。

―（笑）。ハルナは魔装少女ですが、魔法少女もののアニメでお好きな作品は？

野水 「花の魔法使いマリーベル」という作品が大好きでした！ やっぱり、魔法少女はキラキラしていて、女の子の永遠の憧れなんじゃないかなって思います。でも、ハルナが魔法少女っぽいのは第1話の最初のほうだけですね（笑）。……最初だけでも魔法少女っぽく声をあてることができたので、少し夢がかなったのかなという気がしています。

―それでは、アニメの今後の見どころを教えてください！

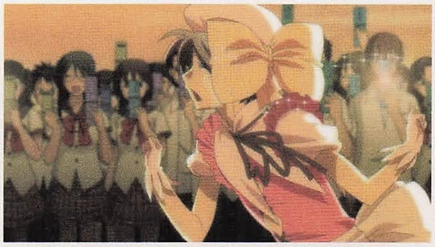
野水 こんないいところまで見ておきながら続きを見ないなんて、アンタもゾンビにしてやろうか！ ……なんて（笑）。この先はますます物語がスピードアップして、アクションもギャグも盛り上がっていきますので、ぜひセリフや演出の細かいところまでじっくり見ていただければと思います！

TV

これはゾンビですか？

テレ玉、千葉テレビ、tvk、TOKYO MX、岐阜放送、三重テレビ、KBS京都、サンテレビ、TVQ九州放送、AT-Xにて放送中。DVDの第1巻は3月25日に発売。

原作は、富士見書房から刊行されているライトノベル「これはゾンビですか？」シリーズ。主人公でゾンビの体を持つ少年・相川歩（あゆむ）と、魔装少女のハルナ、ネクロマンサーのユー、吸血忍者のセラといったヒロインたちを中心に、ドキドキのラブコメ、ドタバタなギャグ、シリアスなバトルがまさに“ごった煮感覚”で繰り広げられていく。現在放送中のTVアニメは、「歩の仇」との激戦を経て、後半に突入。新たなヒロイン・トモノリが登場して、物語はますますヒートアップ中！





注目のニュースはコレ！

BD-BOX発売の知らせが続々 月刊アニメヘッドライン

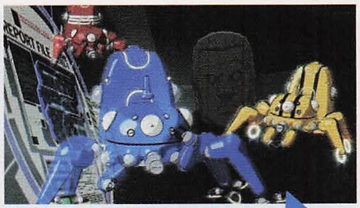
すでに放送が終了しており、DVDが発売されているアニメのBD-BOX化が続々と発表されている。なかでも「とらドラ！」は、いまだ根強い人気を誇る作品なだけに、BD化決定のニュースはネットを中心に大きな話題となった。これをはじめとして、今春以降はBD化される作品が多数登場する。まず、3月23日には「アクエリオン完全合体Blu-ray BOX」が発売。TV版と劇場版のセットにOVAを加えた、まさに“完全合体”の名を冠するにふさわしい超豪華な仕様となっている。4月6日には、「モノノ怪＋怪～ayakashi～化猫BOX」が発売。あの空前の映像美を手に入れるチャンスは絶対に逃せないだろう。そして4月20日には、感動必至のストーリーが魅力の「CLANNAD AFTER STORY Blu-ray Box」が発売。これでいつでも最高画質で号泣できるはず！　BD-BOX化は、放送当時にお気に入りだった作品の高画質版を一気に手に入れるチャンス。いまだにBD化されていない作品の動向にも目を光らせておきたいところだ。

なお、現在放送中のアニメBD第1巻の限定版も豪華特典が目白押しで見逃せない。「IS インフィニット・ストラトス」は原作者の書き下ろし小説、「魔法少女まどか☆マギカ」はオリジナルドラマCDが同梱される。今春、アニメファンの財布の紐は緩みっぱなし……かも!?



バトーの“男”の生きざまを堪能！

本作の注目点は、草薙素子が去ったあとの公安9課の奮闘ぶり。特に、バトーの渋い活躍は要チェック！



タチコマも電脳空間とリアルを股にかけ活躍

人工知能をもったAI戦車のタチコマは、武力的な作戦や電脳空間へのダイブのサポートで大活躍。3D化でかわいさも大幅アップ!?



PICK UP!

自分が電脳化されたような衝撃映像

「攻殻機動隊S.A.C.」の劇中では、電脳化した人物が電脳の機能を使う際に、独特なインターフェースが展開される。本作では、この映像がグッと浮き上がって見えるため、あたかも自分が電脳化したかのような感覚を味わえるのだ。また、3D映像用として制作された新作オープニング映像も必見。ぜひ劇場でこれらの衝撃映像を体感すべし！

映画　攻殻機動隊 S.A.C. SOLID STATE SOCIETY 3D

2011年3月26日より、新宿バルト9など全国映画館にてロードショー開始。　●公式サイト（http://www.ph9.jp/）

ハードなSF設定と、洗練されたアクションで多くのファンを持つ「攻殻機動隊」。2006年に放送・公開され、大反響を呼んだ同作のエピソードが3D映画に生まれ変わって登場。草薙素子が公安9課を去って2年、トグサをリーダーとして再編が進む公安9課は、不可解な連続自殺を追ううちに大いなる謎「SOLID STATE」にたどり着くのだが……？

QTVビデオ広報部・えなの

ケータイ動画人気ランキング



寒くても露出第一！　QTVビデオ広報のセクシーえなよ♪　新作アニメの配信も始まった今年1月の携帯動画ランキングをお伝えするわ。

●2011年1月の視聴ランキング

1	幽☆遊☆白書	20274P
2	メルヘヴン	5186P
3	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 京都編	4913P
4	君に届け 2ND SEASON	3714P
5	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	3508P

※ポイント（P）はQTVビデオでの視聴データに基づいた指標です

12月末に配信が始まった「幽☆遊☆白書」がダントツ！　少年マンガ原作のアニメが強いけれど、1月から始まった「君に届け 2ND SEASON」がギュンギュン急上昇してるわ。アタシも風早君にキュンキュンだし、この勢いでほかの少女マンガにもがんばってほしいわね。「俺の妹」もゲームの発売にあと押しされたのか根強い人気よ！

ケータイNo.1動画サイト「QTVビデオ」

●アクセス方法

QRコード、下記アドレス、欄外のアクセス手順のいずれかから閲覧可能！

●URL

http://video.qtv.co.jp/?prid=dengeki

ETC　放課後のプレアデス



YouTubeにて全4話が無料配信中（http://www.youtube.com/sbrxgx）。●公式サイト（http://sbr-gx.jp/）

富士重工業（スバル）とガイナックスのコラボレーションアニメプロジェクトの第1弾として発表された短編アニメ作品。星が大好きな少女・すばるが、プレアデス星人を手助けするために大いなる存在に立ち向かう！　豪華スタッフが手がけるハイクオリティな映像を堪能しよう。

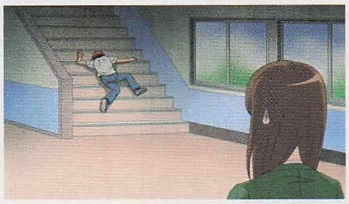
Blu-ray & DVD　機動戦士ガンダムUC episode3「ラプラスの亡霊」



3月5日から、劇場での上映や配信が開始。上映館や配信方法は公式サイトをチェック。

ガンダムファン必見の「機動戦士ガンダムUC」の第3作目がついに公開！　バナージが拿捕され、奪還作戦が決行されるエピソード3は、ストーリー中盤の山といえるだけに見逃せない。劇場での上映とPlayStation®Storeでの有料オンデマンド配信は3月5日から、BD&DVDの一般販売は4月7日から開始される。

DVD　スペランカー先生 フラッシュアニメDVD



●3月16日発売　●特装版￥3,990（税込）／通常版￥2,940円（税込）

『スペランカー』を生んだアイレムがホームページで連載していたマンガのフラッシュアニメを収録したDVDが登場。数10cmの段差から落ちるだけで死んでしまう史上最弱の主人公・スペランカー先生が、日常生活という名の死闘を繰り広げる姿は爆笑もの。特装版には、60分にもおよぶ音声が収録されたスペシャルCDが同梱される。

Blu-ray & DVD　夢喰いメリー 第1巻



●3月16日発売　●BD版￥2,699（税込）／DVD版￥2,027（税込）　●ポニーキャニオン

人の夢を“色”として認識できる少年が、夢魔の少女とともに幻界（ユメ）の敵と戦うファンタジー作品。夢魔の少女・メリーのかわいらしさや、迫力満点のアクションシーンは必見だ。なお、BDとDVDの初回生産分は、特製マウスパッドをはじめとした4つの特典が付属。予約して特典も確実にゲットすべし！

※「QTV」アクセス方法：[i-mode] iメニュー>メニューリスト>動画/ビデオクリップ>アニメ/特撮>アニメ/ドラマQTVビデオ　[EZweb] auone>メニューリスト>ビデオ>アニメ/ドラマQTVビデオ　[Yahoo!ケータイ] Yahoo!ケータイ>メニューリスト>動画>アニメ>アニメ/ドラマQTVビデオ　[Android] Androidマーケット>アプリケーション>マルチメディア>QTVビデオ

座談会

このアニメが熱い！

2011 January - February

今月のゲスト 上江洲誠

今回の「このアニメが熱い！」座談会は、好評放送中の「これはゾンビですか？」のシリーズ構成を手がける上江洲誠氏を迎えて、アニメ脚本家のお仕事をうかがおう……と思ったら、『モンスターハンター』の話題で大盛り上がり!?　ゲームからアニメまで、ノンストップで"オタ"なテーマで語り倒しちゃいました！



「脚本家にならなければ、人を殺していたかもしれない？」（上江洲）

「これはゾンビですか？」のハルナは〝ファーザー〟!?

久保内信行（以下、久保内） 早速ですが、「これゾン」の原作を読んでのご感想は？

上江洲誠（以下、上江洲） ライトノベルってここまで進化していたのか！ と思いました。

春原ロビンソン（以下、春原） 「進化」ですか？

上江洲 自分の頭が硬くなったからだと思うんですけど、作品を読み解くのが結構大変でした。ヘビーな背景と表現がある世界なのに、そこにギャグがびっしりと入って来るんですね。複雑怪奇で、本筋の見極めに苦心しました。「よし、ライトノベルをいっぱい読んでいた中高生の頃の脳に戻るぞ！」と考え方を切り替えて挑みました。燃えましたね！

久保内 上江洲さんが中高生のときに読んでいたライトノベルって、どんな作品でした？

上江洲 神坂一さんの「スレイヤーズ」（富士見書房 ※1）とか吉岡平さんの「宇宙一の無責任男」シリーズ（富士見書房など ※2）ですね。

久保内 「スレイヤーズ」ファンなら、ドラグスレイブの呪文を暗唱できるのは当然ですよね！

上江洲 もちろん！ クラスのみんなが言えましたよ!!

春原 中高生の頃って、ライトノベルの世界に入り込みますよね。僕は「ブギーポップは笑わない」（アスキー・メディアワークス）を読んだ頃がそうでした。

上江洲 中高生の頃は、作品をスルスルと読み込めて、一言一句を逃さずに内容が脳に入ってきていたんですよね。ですから、今の中高生も「これはゾンビですか？」を読んでそう思っているはずだと思いまして。

春原 原作1巻のあとがきで、担当編集者が「粗さはあるけど、おもしろいので入選した」というエピソードを披露していますね。

上江洲 ええ。その粗さを粗いものとして楽しめるのかどうかが、新しい部分であり大事なところかなと。「これはゾンビですか？」はパンクロックなんですよ。様式への反逆です。その暴力的なフィーリングを大事にして、アニメに生かしたいと思いました。

久保内 「つかんだ！」と思ったのはどんな瞬間でしたか？

上江洲 吸血忍者であるセラのキャラクターはすぐにわかって大好きになれたんですけど、苦労したのは魔装少女のハルナですね。主人公の歩（あゆむ）のことを唐突に「バユム」と呼ぶシーンがあるんですけど、これ、なんの前フリもないんですよ（笑）。でもこのシーンで、この子は「神聖モテモテ王国」（小学館 ※3）のファーザーなんだと気づきました。

久保内 パンツ一丁で部屋をウロウロしてるからですか？（笑）

上江洲 うん、ビジュアルもカブってますよね。天才すぎて、周囲の人々とセリフが噛み合わないところも似ているなと。原作と向き合えるフックが見つかったのはそこからです。その後は、複雑な要素のなかで絶対に取りこぼせないものを、原作の担当編集者とすり合わせながら拾っていきました。

座談会参加メンバー

●**上江洲誠**……脚本家。代表作は「School Days」「瀬戸の花嫁」「刀語」「聖痕のクェイサー」など。公式サイトは「天才アホマゲドン」（http://uezu.soregashi.com/）。「聖痕のクェイサー」の第2期、「神様ドォルズ」（小学館刊）のアニメ版のシリーズ構成・脚本を担当することが決定している。

●**久保内信行**……ライター。ディープな視点で数々のアニメを紐解く解説本「カオスアニメ大全」著者。アニメ雑誌やウェブを中心に原稿・コラムを多数寄稿している。ショートカット好き。

●**春原ロビンソン**……漫画家。自身が経験したアニメ制作における進行のお仕事の楽しさをつづった漫画「anime95.2」の著者。現在、ニコニコ漫画で「戦勇」を連載中。

KEYWORD

※**1：「スレイヤーズ」**…神坂一著。1990年に第1巻が刊行され、現在も続刊中。

※**2：「宇宙一の無責任男」**…吉岡平著。同作品のシリーズはライトノベルにスペースオペラの要素を持ち込み大ヒット。

※**3：「神聖モテモテ王国」**…ながいけん著。謎の宇宙人・ファーザーと、息子とされるオンナスキーがモテるために苦闘するギャグ漫画。

※**4：「ヴァイスクロイツ」**…声優の子安武人が原案を務めたメディアミックス作品。1998年にアニメ化もされている。

※**5：ザゼル**…子安武人が一時期使用していた歌手活動名義。最終的に子安武人とシンクロする。

聖痕のクェイサー（2010年）



女性の聖乳を吸うことで元素を操るパワーを得るクェイサーと、秘宝を探す組織アデプトとの激闘を描く「スタイリッシュ・授乳・アクション」。授乳やバトルの演出が大きな話題に。待望の第2期は4月放送開始予定！

天体戦士サンレッド（2008〜2010年）



神奈川県川崎市を舞台に、正義のヒーロー・サンレッドと、悪の組織フロシャイムとのバトルをほのぼのホームドラマタッチで描く、地域密着型の新感覚ギャグアニメ。川崎市とのコラボレーションも行われている。

瀬戸の花嫁（2007年）



中学生の満潮永澄が、人魚である瀬戸燦の正体を知ったために結婚するハメになり、人魚（任侠）関係者の面々に振り回されていく。岸誠二監督とのタッグによる、超ハイテンションなギャグの嵐が魅力だ。

上江洲's WORKS

上江洲氏がシリーズ構成や脚本を手がけた名作の一部をピックアップして紹介！　代表作をチェックして、氏の足跡をたどろう。

脚本家やクリエイターって意外とボンクラなんですよ！

春原　実は、僕も「脚本書いてみないか？」と誘いを受けて挑戦したことがあったんです。……が、キャラクターの心情を書いたり、行間を空けたりしているところを赤字でバリバリ指摘されました。

上江洲　脚本って、画面で起きること以外を書いちゃいけないんですよね。でもこれは原則論で、現場はだいぶ曖昧です。僕のト書きはヒドいもので、「みたいな～」とか使ってますよ。「建物が割れて、デカいのがドーン！　みたいな～」とか(笑)。

久保内　わはは！　そういえば、上江洲さんは数年前から脚本家志望の弟子をとろうとされてましたよね。指導もされてるんですか？

上江洲　ああ、でもちょっと前に諦めちゃいました。

久保内　えっ、応募するか真剣に考えてたのに(笑)。面接して、「みんなこうだったらいいのに」と思ったことってあります？

上江洲　みんなマジメすぎるのかも。もっとボンクラになったほうがいいと思いますよ！　実際に活躍しているライターの多くは、ボンクラでチャラくて不良です。この現実を知ってもらいたい(笑)。僕なんて好奇心で始めた『モンハン』に熱中するあまり、現実に帰ってきてないですもん。むしろ、あっちの世界が現実？　自分はユクモ村の住人なんじゃないかと思うくらいですし。

久保内　もしも『モンハン』がアニメ化されるとしたら、脚本をやってみたいですか？

上江洲　やりたい！　第1話はずっとモンスターのフンを集める話にします。

春原　うははは！

上江洲　カプコンさんに怒られそうですが、この作品の何が楽しいって、下品なところですよ。久しぶりの感覚ですよ、ウンコ（こやし玉）をぶつけるだなんて！

春原　今回、特にモンスターのフンが重要になってますよね。

上江洲　そう！　しかもアイコンがとぐろ巻きのウンコで「やったぁ！」と思いました。なので、僕が脚本を書くなら、「生肉とモンスターのフンをポーチに入れるかどうかで思い悩む主人公」というシーンは入れます(笑)。モンハンはプレイ中にエピソードを作れそうな小ネタを本当にたくさん思いつくんですよ。あれ？　今なんの話をしてるんだっけ？

久保内　脚本家の志望者はマジメすぎるという話です(笑)。

春原　なんとなく、一線で活躍する脚本家はとぐろ巻きのウンコで「やったぁ！」と思う人たちという流れになってますが(笑)。

上江洲　なにかカッコいいことを言っておいたほうがいいですね。僕はずっとテレビの画面の向こうに行くことしか考えなかったような人間なんです――だから、脚本家にならなければ、人を殺していたかもしれない（キリッ－）。

久保内　子安武人さんの手がけた「ヴァイスクロイツ」のセリフのパクリですね(笑)。子安さんは最終的にザゼルとシンクロしますけど、上江洲さんは何とシンクロするんですか？

上江洲　ああ、夢が広がるなあ。『モンハン』……いや、アニメとシンクロしたいです！

久保内　やっとアニメの話に戻ってきたので、「これゾン」の今後の見どころを教えてください！

上江洲　第7話からは新章に突入して、ヒロインのトモノリが登場します。彼女はある事件で歩の「学園妻」になるんですけど……。ここは新しい概念なんで覚えておいてください(笑)。大好きな歩に対して全力でアタックしてくる娘なんで、愛情表現においては控えめなほかの3人のヒロインが翻弄されます。ぶっ飛んでいておもしろいので、最後までみなさんの期待を裏切らないと思います！

風の電撃オンライン便り

好きな脚本家は誰ですか？

こんにちは、てけおんです。電撃オンラインで募集しているアニメ関連のアンケートデータをお届けします。今月は“好きな脚本家”で集めてみましたよ。

1位　大河内一楼

「∀ガンダム」などのSF作品が人気を呼び、大河内さんがトップを獲得。「エウレカ」の第26話も必見ですね！

2位　虚淵玄

第2位は「まどか☆マギカ」の印象が鮮烈な虚淵さん。「毎回続きが気になる!!」という意見が多数でした。

3位　佐藤大

第3位の佐藤大さんに投票した人は「カウボーイビバップ」や「WOLF'S RAIN」が好きだった模様です。

第3位まではこんな感じでした。ちなみに第12位には、「世紀末オカルト学院」など最近さまざまな作品で活躍している綾奈ゆにこさんの名前が。4月スタートの「電波女と青春男」ではシリーズ構成を担当されるとのことで、脚本に関してどういったアプローチをしてくるのか、今からとても楽しみです。

●電撃オンラインはこちらからアクセス!!
http://news.dengeki.com/

えいたその アニメ見てま～す♪

文／成瀬瑛美（でんぱ組.inc）



成瀬瑛美　PROFILE

歌手。アキバ系アイドルグループ「でんぱ組.inc」のメンバーとして活動しつつ、アイドルがお給仕する秋葉原のライブハウス「ディアステージ」では店員も務める。愛称はえいたそ。3度の飯よりアニメが大好き！

わっせろーいっ（挨拶）。今、私のなかで一番爆裂＆爆発しているのは「魔法少女まどか☆マギカ」です!!　アニメファンにとっては社会現象的な作品ですよね。見ていて何が楽しいって、基本的にストーリーの先が全然読めないところ。私も見事に裏切られ続けています(笑)。まずタイトルに「魔法少女」と書いてあるのに、いつまでたっても主人公が魔法少女にならないというのがスゴイ（第6話現在）。さらに、あのかわいい絵柄からは想像できないハードなストーリーや演出の不気味さもヤバいです！　戦闘シーンは「さすが新房監督ッ!!」と叫ばずにはいられない斬新な表現が散りばめられていて、毎回驚きがあります。これからの展開をみんなで予測したり考察したりできる深みのある楽しさは、今期最強ですね！

そのほかのアニメでは「これはゾンビですか？」も大好き。ハルナの衣装がかわいくて、コスプレしたくなるほど超タイプ♪　原作の小説もハチャメチャですけど、アニメも申し分なくテンション高めで、見ていて気持ちがいいです！　今期のアニメに出演している一番好きな声優は「GOSICK」でヴィクトリカちゃんを演じる悠木碧さん。ときにかわいかったり、かっこよかったりと演技の幅が広く本当に憧れちゃいます。現在放送中のアニメは展開がおもしろくて続きが気になるものばかり。みんなで見ようねっ！



INTERVIEW

諸兄、刮目せよ！ジェントルメン中村の"ほっこりちから"ヴァイブスの正体とは!?

ホッコリ紳士に直撃！「プロレスメン」が生まれるまで

――さっそくですが、「プロレスメン」を描くに至った経緯と動機を教えてください！

ジェントルメン中村　この漫画が掲載されたヤングマガジン（講談社）では、「リアル」を描くことが重要です。そこで、僕が描くことのできる「リアル」はなんだろうかと考えまして、自分の場合は「プロレス」だと思い至りました。ヤンマガで漫画をやっていくのであればこれ以外ない……との覚悟で連載を始めたのが「プロレスメン」でしたね。

――個性的なレスラーやストーリーはどのようにして生まれたのでしょうか。

ジェントルメン中村　まず第一に浮かんだのは、以前、別冊ヤングマガジン（講談社）に掲載された「街守荒男（ますらお）警備団」に登場させる予定だったホームレスの男たちです。読者の気持ちを代弁するキャラとして生まれた虎馬俵太は、同誌に掲載された「熱海首相の猛き日常」の頃から存在する永遠の小僧キャラですね。いざこの時代にプロレスの漫画を描くにあたり、「リングの外でも人の目がある限り豪快である」というレスラーの存在は必須だと思いました。そんなレスラーたちのカッコよさやおもしろさを描く「プロレスラー漫画」にしようと。僕自身、プロレス雑誌でレスラーのオフショットやプライベートの姿を見るのが大好きなんです。

――単行本は表紙もインパクト大ですよね。

ジェントルメン中村　表紙を見て買ってくれる人はやはりプロレスファンだろうから、デザインはそんな人たちがグッとくるプロレスの告知ポスター風にしました。レスラーの名前がたくさん載っているので、「ジェントルメン中村」が作者の名前なのかレスラーの名前なのかわかりにくいんですけど(笑)。漫画単行本の歴史に残るいい感じの表紙になったと思います。

――作中に登場するキーワード「ホッコリ」の意味を教えてください！

ジェントルメン中村　日本語ラップグループの風林火山のリリックに出てきた「ホッコリパーティー」という言葉を聞いて、「ホッコリ」の語感から思い浮かんだ「嫌な温度のある抱擁感」みたいなイメージで使っています。京都弁では「達成感のある疲労」といった意味でも使われるんですが、それとはまったく関係ないです(笑)。今、僕は世間的に「ホッコリの人」と認識されているところもあるので、隙あらば積極的に使っていこうと。

――電撃ゲームスの読者諸兄に本作の楽しみかたについて一言お願いします！

ジェントルメン中村　「くだらねー！」と言いながらスカッと笑ってもらえるのが一番嬉しいですね。「作中ではツッコミは描かない」「滅茶苦茶だけどあり得るかも……そんなギリギリのリアル感を残す」というジェントル主義（イズム）をぜひ堪能してください。

単行本 プロレスメン
ジェントルメン中村

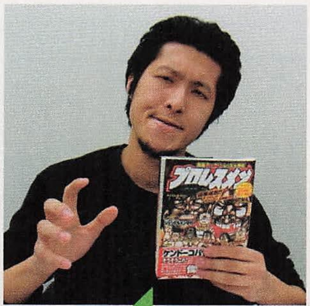
- 発売中（2月4日発売）
- ¥560（税込）
- 講談社（ヤンマガKC）

マスラオプロレスリングの悪役コンビ「ホームレス・ウォーリアーズ」のドリー森下とビッグ・ヤッコ。そして、その2人の興行での活躍やリング外での暴れぶりに振り回されつつも忙しい日々を送る新弟子の虎馬俵太。豪快さと強烈な個性を放つレスラーたちの姿が濃密に描かれる痛快な超絶ホッコリ・レッスル列伝だ。巻末には、「プロレスメンレスラー名鑑」のほか、作者自身による作品解説が収録されている。



◀▼「もっと力強く」との担当編集のダメ出しで完成した迫力の炊き出しと、飲みに行っても豪快なヤッコさん。





あのジェントルメン中村が電撃ゲームス編集部にやってきたぞ！

月イチ漫画ニュース

ジュンク堂のコミック担当者に聞く 池袋の最新漫画事情

アメコミやバンド・デシネ（ベルギーやフランスの漫画）の翻訳版がよく売れています。バンド・デシネではメビウスの「L'INCAL」（小学館集英社プロダクション）、「天空のビバンドム」（飛鳥新社）だったり。「写真と図解でわかる 衣服のシワ上達ガイド」（廣済堂出版）などの漫画の技法書も人気です。年齢が高い客層を意識して、アクション（双葉社）やゴラク（日本文芸社）の作品を大きく展開しているのも池袋本店の特徴の1つですね。多くの本を置けるように背の高い本棚を配置している効果もあってか、新刊よりも既刊のほうが売れる傾向があります。　（ジュンク堂 池袋本店・向井友江）



▲池袋本店は2月から営業時間が23時まで拡大。詳しくは公式サイト（http://www.junkudo.co.jp/）へ。





おでん屋で戦争勃発！

おでん屋で偶然同席したほかの客を勝手にライバル視。自分を軍師、メニューを自軍に見立て、いかに相手を上回る気の利いた注文をするかで勝負する！

単行本 **食の軍師**
泉昌之

●発売中（1月8日発売）　●¥620（税込）　●日本文芸社（ニチブンコミックス）

主人公の男性・本郷が、食事の注文の仕方や食べ方を兵法に例えつつ、自分を軍師・諸葛亮孔明に見立てて食事をする姿を詳細に描いた異色の作品。おでん、もつ焼き、寿司、とんかつといった毎回異なる食べ物を題材にして、驚くべき軍略を披露していく。本書には「食の軍師」のほか、「醤油の魔術師」「祐天寺喰い」の2作品も収録されている。

PICK UP!

軍師 VS 主婦！　同原作者による話題の「食」漫画

「泉昌之」とは、泉晴紀と久住昌之によるコンビ名。原作担当の久住昌之は、「孤独のグルメ（漫画・谷ロジロー）」（扶桑社）をはじめ、ほかの作家との組み合わせでも「食」を描いた作品を世に送り出している。同じく久住昌之が原作を手掛けている「花のズボラ飯」（秋田書店）は、昨年末の発売後に売り切れが続出したのも記憶に新しい。こちらは水沢悦子によるかわいらしい作画の作品だが、食に対する独特の視点はやはり健在。これらの「食」へのこだわりを読み比べてみてもおもしろいのでは？

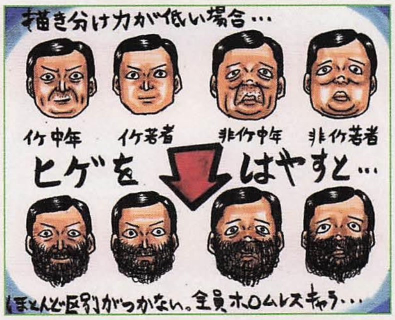
ジェントルメン中村の

まだまだ語りたい！

イラスト・文／ジェントルメン中村

ジェントルメン中村
PROFILE
漫画家。2003年に別冊ヤングマガジンでデビュー。代表作は「パチスロ男爵」と「プロレスメン」。

読者諸兄、今回オススメする漫画は「リメンバー」（講談社、モーニングにて連載中）です。本作は、著者の前作「蒼天航路」と打って変わって、終戦後の日本が舞台。しかしそれ以上に目を引く前作との違いは、ズバリ「ヒゲ率」の低さ。逆に言えば前作のヒゲ率の高さは異常でした。登場人物が多いうえに老いも若きもイケメンもブ男も全員ヒゲ。それでいて、見事に全員がキャラ立ちしていました。本作と比較することで改めて作者の人物描き分け能力の高さに感動します。連載数カ月目にして早くも魅力的なキャラが群雄割拠しており目が離せません。



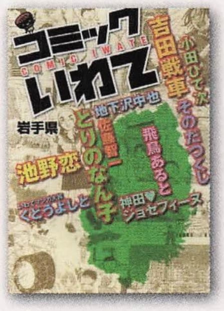
単行本 **とらドラ！（4）**
原作：竹宮ゆゆこ／キャラクターデザイン：ヤス／作画：絶叫



●発売中（1月27日発売）　●¥599（税込）　●アスキー・メディアワークス（電撃コミックス）

電撃文庫の同名作品を原作にしたコミックの第4巻。竜児をめぐって起こった大河と亜美の水泳勝負を通じて、自分自身の大河への気持ちに気づきつつある竜児だが、大河の彼に対する犬扱いは変わらず。勝負の結果、竜児は夏休みを亜美の別荘で過ごすことになるが、そこに大河や実乃梨、北村も参加することに。

単行本 **コミックいわて**



●発売中（1月25日発売）　●¥735（税込）　●メディア・パル

池野恋、とりのなん子、吉田戦車、地下沢中也、小田ひで次など、岩手県にゆかりのある著名漫画家による、岩手を題材にした短編集。漫画だけではなく、各作品の題材となった岩手県のスポットの紹介や、参加漫画家の岩手へのコメントも収録。巻末には本書の企画者である岩手県知事もコメントを掲載している。

単行本 **黒薔薇アリス（5）**
水城せとな



●発売中（1月14日発売）　●¥420（税込）　●秋田書店（プリンセスコミックス）

自分の身体を犠牲にして自動車事故から救った、かつての想い人・生島光哉と偶然の再会を果たすアリス。予期せぬ出会いがアリスや周りの吸血樹たちにも影響を与え、物語は大きく動き始めていくことになる。登場人物それぞれの思惑が交錯し始める、"愛"と"繁殖"のヴァンパイア・ロマネスク第5巻。

単行本 **短篇集 hi mi tsu ki chi ヒミツキチ**



●発売中（1月19日発売）　●¥1,365（税込）　●小学館（ビッグコミックスペシャル）

ビッグコミックスペリオールに掲載された、さそうあきら、すぎむらしんいち、大友克洋、五十嵐大介、高野文子などの多数の作家による「秘密基地」をテーマにした作品に加えて、黒田硫黄による描き下ろし作品も収録した短編集。川上弘美、福岡伸一、水道橋博士は漫画ではなくエッセイで参加している。

CD

TOKYO CONNECTION



●発売中（2月9日発売）●¥1,835（税込）●発売元：Epic Records

フルアルバム「TOKYO GROOVE」から9カ月ぶりに発売されたミニアルバム。CMソングとして話題を呼んだ「マーチングマーチ」や米米CLUBのカバー曲「浪漫飛行」など、話題のチューンが満載。YOUR SONG IS GOOD、野宮真貴、ヨースケ@HOME、いしわたり淳治ら豪華クリエイター陣が、作品に個性的な彩りを加えている。



PROFILE

東京都目黒区出身のHALCAとYUCALIによるガールズヒップホップユニット。2003年にシングル「タンデム」でメジャーデビュー。独特のセンスと卓越したラップのスキルを武器に、数々のヒット作を生み出している。

INTERVIEW

ゆるふわヒップホップをより深く楽しむ 大好評“TOKYO”シリーズ第2弾

［ハルカリ］

HALCALI

自然体の作業から生まれた2人の新たな挑戦を明かす



▲作品に参加したゲストアーティストたちとのエピソードも語ってくれたHALCA（写真左）とYUCALI（写真右）。

――今回の作品は、前作をリリースしたあと、すぐに制作に入ったのですか?

YUCALI　そうですね。リリースした直後くらいに「浪漫飛行」のカバーのお話が来たので、こりゃなんかしようぜってことになって。そこに引っ張られた感じというか。で、「TOKYO GROOVE」はHALCALIのことをわかりやすく表したアルバムだったから、じゃあさらにわかってもらおうじゃないかっていうことで制作に入ったんです。

HALCA　今回のアルバムって、全体的に自然体で作業ができたんですよ。それは、はじめましての人じゃなく、友達だったり身近な人たちと作業をしてたりというのが大きいと思うんですけど。すっごく楽しかったんです。毎日毎日、誰かの家に遊びに行って、無駄話して、それが歌詞になって、オケを作って、それがどんどんよくなっていってみたいな。だから、より自分たちの生活に近いというか。そうやってできた作品です。

――本作を作るきっかけとなった「浪漫飛行」で幕を開けるわけですが、すごくいいカバーだなぁと思いました。YOUR SONG IS GOODとの相性もバツグンですね。

YUCALI　駆け抜ける感じですよね。元々の楽曲が持ってる旅の軽快なイメージが、さらに強調されたかなって。HALCALI史上、最も声張って歌ってるんじゃないかっていうくらい、がんばって歌ったよね。

HALCA　うん。声を張ってもやっぱりゆるいって言われるけど。そういうのがおもしろいし、そこが私たちらしさなのかなぁって、カバーをやると何かしら気付かされます。

――人気曲「ストロベリーチップス」のセルフカバーや「マーチングマーチ」のリミックスも収録されていますが。

HALCA　「ストロベリーチップス」はライブで歌いすぎてちょっとゆるくなっていた部分もあったので、生バンドで改めてテンション上げて（笑）歌い直しました。

YUCALI　「マーチングマーチ」はすごくキラキラしたリミックスになって、うれしかったですね。原曲を知らない人もたくさんいると思うので、こんなイイ曲ありまっせっていうきっかけになればいいかな。

――HALCALIをさらに知ってもらおうというのが本作の意図でもあったわけですし。

YUCALI　そうそう。ほんとにいろいろな人に聴いてもらえそうなアルバムになったと思うんですよね。ドップリ深くじゃなくてもいいから、HALCALIっていいねって思う人がちょっとでも増えてくれたらいいな。

（取材・文　もりひでゆき）

インタビューこぼれ話

インタビュアーは気心知れた相手とあって、リラックスモードでインタビューに応えてくれたHALCALI。ときには2人がインタビュアーに質問を向けることや、「大変ですよね〜」と労いの言葉をかけることも。



インタビューの完全版を音楽ニュースサイト「ナタリー」で公開中！　http://natalie.mu/

MUSIC 裏コラム

音楽シーンの裏側教えます！

どうなる？ 2011年のアイドル事情（春編）

昨年から巷を賑わせている女性アイドルグループの数々。一部で「アイドル戦国時代」と呼ばれるシーンの勢いは、今年に入っても止まりそうにない。

3月9日にはSKE48とももいろクローバーがそれぞれニューシングルを発売。ともに2010年に急成長をとげ現在脂の乗った状態であること、またAKB48に続く第一勢力のツートップということもあり、この直接対決は今後のアイドルシーンの盛り上がりを左右する出来事になることだろう。

また、3～4月にはトマトゥンパイン、吉川友、ぱすぽ☆などといったアイドルがメジャーデビュー。なかでも、吉川友はハロー！プロジェクトに所属していながらアップフロント以外のレーベルからデビューする初のケースとなる。しかも、ゴールデンウィークにはデビューまでの軌跡を追ったドキュメント映画も公開。ここまで鳴り物入りでデビューするソロアイドルは近年珍しいだけに、彼女がアイドル戦国時代をどう生き抜くのか注目したい。（西廣／ナタリー）



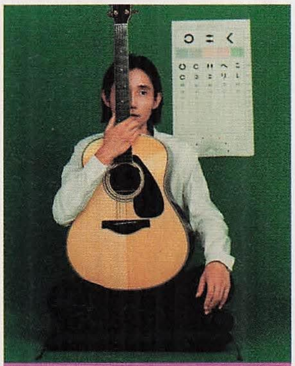
本誌にて連載コーナーを持つアイドリング!!!は、3月にシングル「やらかいはぁと」、アルバム「SISTERS」を立て続けにリリース。

アーティストが語る アレがだいすき！

ミドリカワ書房

レスラーになれなくてミュージシャンになりました

アーティストが趣味への偏愛を語るこのコーナー。今回はプロレスファン・ミドリカワ書房が、プロレスに賭ける自身の夢を語ります。



ミドリカワ書房

2005年にデビューした緑川伸一のソロユニット。「J-POP界の無頼派」と称し、万引き・ストーカー・整形手術・離婚など、ディープな主題を扱った楽曲でコアな音楽ファンを中心に人気を集めている。

MIDO FES 2011 EAST and WEST

「MIDOFES 2011」毎年恒例の爆笑主催イベントを、今年は6月に東京と大阪の2会場で開催。

小学校3～4年生のとき、夕方にテレビでやっていた新日（新日本プロレス）の試合をたまたま観たのがプロレス原体験。当時は橋本真也、蝶野正洋、武藤敬司の3人が「闘魂三銃士」と呼ばれてた全盛期で、やっぱり男の子なので“男の闘い”を観て「カッコいい！」って思ったのが最初ですね。

中学生になってから実際に新日の試合を観に行ったりしているうちに、自分もプロレスラーになりたいと思ったんですよ。でも、新日の新人募集の条件に「身長180cm以上」っていうのがあって「あっダメじゃん！」って気がついて。仕方ないからミュージシャンになったんですけどね（笑）。

思い出の試合は今から3年ぐらい前、後楽園ホールに観に行ったNOAHの主催試合です。三沢光晴さんの入場テーマ曲の「スパルタンX」、あれでみんなが「ミサワ！ミサワ！」ってコールするんですけど、僕はミュージシャンのくせに恥ずかしくてできなくて。今となっては後悔してますね、三沢さん、亡くなられてしまいましたし。

プロレスが好きすぎて（本名の「伸一」に引っかけて）「伸日本プロレス」っていうライブイベントを主催したこともあって。でもそんなタイトルだからお客さんも「何やるんだろう？」って思ったらしくて、客足も芳しくなく（笑）。出演者全員がリングネームをつけて登場するんですけど、僕は北海道上川町出身なので“ダイナマイト上川”って名前で戦いました。まぁ戦うっていってもライブするだけなんですが（笑）。

今のプロレス界は昔ほどの勢いがなくて、テレビ中継も全然ないでしょう？ 僕が大スターになったら、ぜひプロレスを盛り上げるお手伝いをしたいです。プロレスにちなんだ曲も作ってみたいですね。（「電撃ゲームス」をめくりながら）あ、この雑誌はプロレスのページもあるんですか？ じゃあ今度はこっちのコーナーにも出られないかしら（笑）。

音楽現場 最前線

ライブレポーター



野口理香／ナタリー

ダブルアンコールの挨拶では石鹸（Dr）が号泣。思わずもらい泣きしそうになりました。

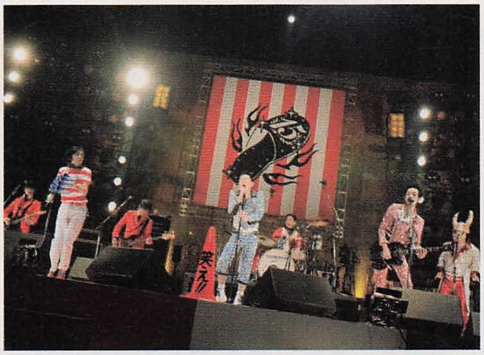
「みなさんが堂々と『私はグループ魂が好きです』と言えるようなバンドには、なりません！」ギター・暴動の宣言が光った初武道館

グループ魂 2月5日 東京・日本武道館

バンド史上初の日本武道館公演となったこの日。会場には8500人のファンが集まり、ソリッドな演奏とエンタテインメント性あふれるステージをおおいに楽しんだ。

ライブでは、キレのあるパンキッシュなサウンドで観客を魅了。最新アルバム「1！2！3！4！」収録曲「パンク仲間はずれ」「俺たちに品はない」や、ライブの定番「君にジュースを買ってあげる♥」など計30曲で会場を沸かせた。また曲間では時事ネタを盛り込んだボケツッコミを繰り広げ、魂のライブのお約束ともいえる過激な下ネタもいつもより多めに投下。さらに「ライムサワー」「いわき兄弟」といったメンバーによる別ユニットが登場したほか「しにものぐるい」「大江戸謝罪&レスポンス」などのコントも惜しみなく披露された。

しかしダブルアンコールでは笑いを封印し、メンバーそれぞれが真剣な表情で観客に感謝を伝える場面も。笑いも涙も感動も詰まった3時間半のラストは「グループ魂のテーマ」の演奏のあとに337拍子で締め。バンドのすべてを出し切ったライブとなった。



▲写真は「ずるむケーションブレイクダウン」を演奏するグループ魂（Photo by 緒車寿一）。なお、この全国ツアーの模様を収めたライブCDが3月30日に発売されることが決定した。ぜひ音源で怒濤のライブを追体験してみよう。

独断レコメン部

春もすぐそこ。花粉に悩まされてる人も魅力的な3枚を聴いて、うっとうしい季節を乗り切れ！（西廣／ナタリー）

→Pia-no-jaC← 「EAT A CLASSIC 3」 3/2

最小編成で紡ぐクラシック新解釈



クラシックの代表曲をピアノ＆カホン（ペルー発祥の打楽器）でカバーする企画の第3弾。誰もが一度は耳にしたことがある曲が、ジャズやメタルなどアッと驚くテイストで現代に復活。クラシックやインストにある堅苦しいイメージを払拭する、聴きやすい1枚。

●¥1,800（税込）
●ピースプロダクション

シド 「dead stock」 2/23

口ずさみたい極上メロディの宝庫



1年7カ月ぶり、メジャー通算2作目のオリジナルアルバム。ヒットシングル5曲をはじめ、カラフルなポップ＆ロックナンバーがズラリと並ぶ力作に仕上がっている。初回盤にはメンバーの意外な表情が楽しめるドッキリ番組入りDVDが付属しているので、必見！

●初回盤A・B¥3,800
●通常盤(写真)¥3,100（各税込）
●Ki/oon Records

V.A. 「FUCK THE BORDER LINE」 2/9

V系からレゲエまで意外カバー満載



奇跡の復活を祝福すべく、さまざまなアーティストたちが黒夢の名曲をカバーしたトリビュートアルバム。原曲に忠実なものからオリジナリティ光る独特なアレンジまで、興味深いテイクが目白押し。同日発売の黒夢のシングル「ミザリー」とあわせて聴きたい。

●¥2,800（税込）
●avex trax



INTERVIEW

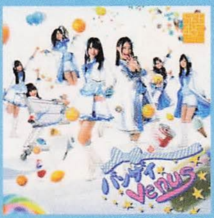
当たって砕けろ！SKE48が新曲で恋に悩む男子女子を熱烈に応援！

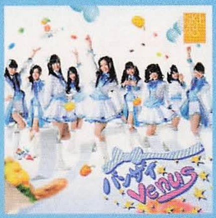
SKE48

本誌リニューアル後、連続登場中のSKE48が、通算5枚目のシングル「バンザイVenus」を3月9日にリリース。これを記念して、大矢真那、須田亜香里、平松可奈子、松井珠理奈、小木曽汐莉、高柳明音、古川愛李の7人にインタビューを実施。新曲の魅力やPV撮影の裏側について、たっぷり話を聞いた。

CD

バンザイVenus





●3月9日発売　●通常盤typeA［CD+DVD］（写真左）・typeB［CD+DVD］（右）各￥1,600、劇場盤［CD］￥1,000（各税込）　●発売元：日本クラウン

今年1枚目のシングルは、ヤケクソなくらいにひたすら前向きでハッピーなアッパーチューン。現在のSKE48の勢いを凝縮したような仕上がりだ。カップリングにはチームKII初のオリジナル曲、チーム紅組＆白組による新曲も収録。聴き手の背中をあと押しする楽曲の数々は、春から新生活を始める人にうってつけ。
公式HP　http://www.crownrecord.co.jp/

PROFILE

AKB48の姉妹グループとして2008年7月、名古屋・栄に誕生。チームS、チームKII、チームE、および研究生によって構成されている。2009年8月にシングル「強き者よ」でメジャーデビュー。翌2010年3月には2NDシングル「青空片想い」をリリースし、オリコンウィークリーチャート初登場3位を記録した。その後も「ごめんね、SUMMER」「1！2！3！4！ヨロシク！」といったヒットシングルを連発。2010年10月には全国3都市で、グループ初の単独コンサートツアーを成功させた。
公式HP　http://www.ske48.co.jp/



新曲は告白しようか迷ってる人の背中を押してあげる応援ソング

――「バンザイVenus」聴きました。前作とはまた違った元気さがある曲ですね。

古川　ちょっと雰囲気が変わりましたよね。

須田　「1！2！3！4！ヨロシク！」はガールズトークをしてる感じでしたけど、新曲はもっとハチャメチャなイメージで。

小木曽　でもSKEらしい曲ですよね。

平松　そう、ある意味SKEにとって、この1年間の集大成といえる内容だと思います。実はこの曲、今までのシングル曲よりもキーが高いんですよ。

高柳　前作も私的には元気ってイメージがあったんですけど、今回はそこにかわいさが加わったなって。

松井　今までの曲は片想いという設定でも胸キュンな内容が多かったのに、今回はそこで告白しようか迷ってる主人公の背中を押してあげる感じが「大声ダイヤモンド」に似てるなと思いました。

大矢　私、最初にタイトルの「バンザイ」ってなんだろうって思って（笑）。選挙で当選したときをイメージしたんですけど、普段の生活でバンザイすることってないじゃないですか。しかも「Venus」はミロのビーナスを思い浮かべて。だから、この2つがどうつながるんだろうって考えたんですけど、結局答えが出なくて（笑）。

松井　今までの曲タイトルもおもしろいものが多いですし。逆に「どんな曲なんだろう？」って聴いてみたくなるんじゃないかな。

古川　歌詞も曲調もすごく前向きなので、これを聴いたらいろんなことを行動に移せそうな気がします。

――ビデオクリップもびっくりする仕上がりで。エキストラが1000人も参加したそうですが、四方八方で1000人が踊る姿は本当にすごい迫力ですね。

須田　あのビデオは本当に撮影に参加してくださったファンのみなさまがいなければ、あんなに迫力のある、あったかい内容にならなかったと思います。

松井　自分たちを応援してくださっているファンの方と、しかも自分たちの地元（名古屋市大須王門通商店街）で撮影できたのがうれしくて。私たちもテンションが上がるので、またこういう機会があるといいなあと思ってます。

平松　それにファンのみなさんは、新曲のダンスを覚えるのが早くて！　しかもすごく上手すぎて、振り付けの先生から「もうちょっと素人っぽく」って言われたりもして（笑）。

――ちなみに撮影中、何か楽しいエピソードはありましたか？

古川　休憩中にエキストラの小学生と（桑原）みずきさんが仲よくなりすぎて、気付いたらケンカが始まってたり（笑）。

小木曽　「ちょっとおばさん！」って呼ばれてたりして、前から知り合いなのかと思ってました。

平松　あと、小さい男の子が「俺、かなかな推し！」って言ってくれて、すっごい高まりました！（笑）

松井　私は撮影に参加してくれたおばあちゃんが「SKEの公演、観に行ったことがあるよ」と言ってくれたのがうれしくて。瀬戸の方だったんですけど、チケットを取って栄まで観にきてくれたそうで、感動しましたね。

――冒頭の教室のシーンでは、ぴったり息のあったラインダンスも目を惹きますね。

大矢　あれは1時間しか練習してないんですけど、完成した映像を観て鳥肌立ちましたね。

高柳　ちなみにテストをしているシーンのテスト用紙が、本物の数学のテストで。

古川　私たちより年下のメンバーのほうが回答できてたっていう。

小木曽　私、がんばって書いたら（石田）安奈さんに負けちゃって（笑）。

――そんなところを気にしながら観ると、また違った楽しみ方ができそうですね。

松井　あ、ビデオでは私がやけにウインクしてるところが使われているので、そこにも注目してみてください（笑）。

（取材・文：西廣智一／ナタリー）

ヒーロー兼社長ついに来たる！



全高約155mmというサイズながら、全身24カ所に可動ポイントを内蔵。さらに直線と曲線で構成された独特なスーツの形状をフィギュアでも緻密に再現している。金属製スーツを表現したメタリック表現の塗装も注目のポイント。



鋼鉄のヒーローが特撮リボルテックに降臨！

マーベル・コミックを原作として、ロバート・ダウニー・Jr.が主演を務めて大ヒットを収めた映画「アイアンマン」。原作や映画は知らない人でも、CMなどでこの赤と金が輝くヒーロー"アイアンマン"を目にしたことぐらいはあるだろう。このアイアンマンとは、巨大軍需企業の社長にして稀代の天才科学者である主人公のトニー・スタークが、自ら開発したパワードスーツを装着した姿で、アーク・リアクターから生み出される膨大なエネルギーと強靭な装甲を武器に戦うヒーローのことだ。そして、今回紹介する特撮リボルテック・アイアンマンは、映画第2作目に登場した6番目のスーツ「マーク6」を装着した姿を立体化したもの。リボルテックシリーズならではの自由度の高い可動域が特徴で、劇中でおなじみのポーズをとらせることが可能。もちろん、クオリティの高さは一級品だ。コミック・映画ファンなら手に入れておきたいアクションフィギュア。

フィギュア **特撮リボルテック No.024 アイアンマン**

●3月1日発売 ●¥2,850（税込） ●発売元：海洋堂





2種類のオプションハンドとエフェクトパーツ付きの手首が付属。また、飛行ポーズ用エフェクトパーツ兼ディスプレイベースも付属しており、このディスプレイベースとエフェクト付きの手首を組み合わせれば、アイアンマンならではの独特な飛行シーンも再現可能だ。

GUNPLA INFORMATION **EW版シェンロンG ついにMGへ！**



OVAの「新機動戦記ガンダムW Endless Waltz」用にデザインされたガンダムをベースに、そのガンダム5機をカトキハジメ氏がリデザインして初立体化。そのうちの1機であるシェンロンガンダムがついに発売される！



▲最大の特徴であるドラゴンハングには、可動ギミックが満載。

MG シェンロンガンダム EW版

●3月発売 ●¥3,990（税込）
●発売元：バンダイホビー事業部

「EXVS」の謎のMSがガンプラに！

ギターケース型シールドやギター型ビームライフルなど、CV担当のGACKTをイメージさせる武器を持つMSがガンプラに！

HGUC 1/144 エクストリームガンダム



●発売中 ●¥1,680（税込） ●発売元：バンダイホビー事業部

フィギュア **エクセレントモデル RAHDXG.A.NEO オードリー・バーン**



●3月下旬発売
●¥6,300（税込）
●発売元：メガハウス

ガンダムフィギュアの決定版であるガンダム・アーカイブシリーズに、ついに「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」が登場する。本作のヒロイン、オードリー・バーンが躍動感あるポージングで立体化。パーツの差し替えによって上着を脱いだパターンも再現可能。そのほか、2つの形態のハロも付属する。

フィギュア **武装神姫 アーンヴァル Mk.2 テンペスタ 武装神姫 ストラーフ Mk.2 ラヴィーナ**



●3月17日発売
●各¥7,350（税込）
●発売元：KONAMI

アクションフィギュアシリーズ「武装神姫」にPSP『武装神姫 BATTLE MASTERS』の主役・アーンヴァル Mk.2とストラーフ Mk.2のリペイント版が登場！ 通常版とは対照的なカラーリングが特徴的で、新規パーツも追加される。本商品のデザインを担当した島田フミカネ氏描き下ろしイラストのブックマーカーがもらえるキャンペーンも実施中。

フィギュア **水曜どうでしょう フィギュア「其の2」**



●3月23日発売
●¥630（税込）
●発売元：北海道テレビ放送

大泉洋らが出演する北海道テレビ制作の伝説的番組「水曜どうでしょう」のフィギュア第2弾が、3月23日に全国のローソン店頭および北海道内のHTBグッズ取扱店で限定発売。マレーシアの「ブンブン・ブラウ」や原付東日本の「ウィリー」など、番組内の印象的なスポットやシーンが全5種＋シークレットで展開される！

フィギュア **S.H.フィギュアーツ キュアブロッサム／マリン**



●3月発売
●各¥3,675（税込）
●発売元：バンダイコレクターズ事業部

バンダイコレクターズ事業部が手がけるアクションフィギュアシリーズ「S.H.フィギュアーツ」に、「ハートキャッチプリキュア！」からキュアブロッサムとキュアマリンが新登場。新造素体によって2人のスリムな体型を再現し、劇中のさまざまなポーズの再現が可能。さらにそれぞれのフィギュアには、パートナーのシプレとコフレも付属する。

数学書
数学ガール 乱択アルゴリズム
結城浩



●2月28日発売 ●¥1995（税込） ●発売元：ソフトバンク クリエイティブ

累計10万部を突破し、数学書としては異例のベストセラーとなった「数学ガール」シリーズの第4弾。「僕」と四人の少女が挑む今回のテーマは「乱択アルゴリズム」。確率とコンピュータの、深くて不思議な関係が今明かされる。コンピュータの得意な新入生リサが登場し、彼らの淡い恋にも新たな進展が？

ビジネス
イチローともジャイアンとも 初対面ですぐに仲良くなれる本
山口拓朗



●発売中（2月4日発売） ●¥1365（税込） ●発売元：こう書房

プロのインタビュアーである著者が編み出した「性格プロファイル」という技術。相手を12のタイプに分け、それぞれに合わせた最適な対応を学んでおくことで、誰とでも会話を盛り上げることが可能となる！　春にかけてのこの季節、就職や転勤、入学など、新しい出会いの前にぜひ読んでおきたい1冊だ。



ミステリ・ホラー
ばんば憑き
宮部みゆき

●2月28日発売 ●¥1785（税込） ●発売元：角川書店

湯治旅を終えた若夫婦は帰宅の途中、雨で足止めされて不思議な老女と相部屋することになった。「〈ばんば〉とは恨みの念を抱いた亡者のこと……」。老女が夫婦に語り出す、50年前の忌まわしい出来事とは？ 「オール讀物」や「怪」で掲載された、心騒がす全6話が収録されている。

ライトノベル
ゴールデンタイム2 答えはYES
竹宮ゆゆこ／イラスト：駒都えーじ



●3月10日発売 ●¥557（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（電撃文庫）

『とらドラ！』の竹宮ゆゆこ＆『イリヤ』の駒都えーじが贈る青春ラブコメ第2弾。自称完璧（実はちょっと残念）なお嬢様・加賀香子とお近づきになった主人公・多田万里。記憶を失っている彼は、サークルの先輩であるリンダが、かつての同級生であることを知る。果たして、2人の女性に翻弄される万里の運命は!?

フィクション
おちゃらけ王
朽葉屋周太郎



●発売中（2月25日発売） ●¥620（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（メディアワークス文庫）

怠惰な大学生の主人公・名雪小次郎。そんな彼の前に幼少からの腐れ縁である「魔王」が現れ、「君に用心棒を頼みたい」と言い放つ。多くの人間に金を借りている魔王は、借金取りの「債鬼」から逃げなければならないらしい!?　第17回電撃小説大賞で〈メディアワークス文庫賞〉を受賞したエンターテイメント作。

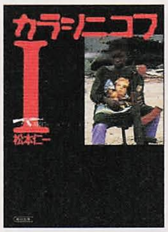
寒さの残るこの季節は自宅でじっくり読書がオススメ！ 宮部みゆきの新作など、見逃せない作品を紹介

CREATOR'S SELECTION
ゲームクリエイターが推すこの1冊!!
今回のゲスト：鍋島俊文氏（フロム・ソフトウェア）

ゲーム業界を引っ張る気鋭のクリエイターたちに、読んで影響を受けた本について語っていただく連載企画。第3回は先日『アーマード・コアV』の詳細を発表したばかりの鍋島俊文氏をゲストにお迎え!!

鍋島氏が選ぶこの1冊！

ジャーナリズム
カラシニコフ Ⅰ
松本仁一



●発売中（2008年7月） ●¥630(税込) ●発売元：朝日新聞出版

世界に2億丁ある非合法の銃の半数を占めるといわれ、内戦やクーデターが起きるたびに登場する銃・カラシニコフ。本書では開発者であるカラシニコフ本人やシエラレオネの少女兵、ソマリアのガードマンらへの取材をとおし、銃に翻弄される国家や人々の姿を描いていく。朝日新聞の特派員として、数々の紛争取材に携わった著者による迫真のルポルタージュ。

軍事や兵器を通じて俯瞰する「世界」の在り方

書名の「カラシニコフ」とは、AK47（およびその派生型）というライフルのことです。また同時に銃の設計者、ミハイル・カラシニコフ氏の名前でもあります。現存数1億丁（全世界の軍人に1丁ずつ配ってもまだ余る！）とも言われるこの銃は「人類史上最も多くの人を殺した兵器」とも称されています。作中では、かつてソ連が輸入品の代金として通貨代わりにこの銃を使っていたことや、アフリカのある国では国旗にも描かれていることなど、この銃の「ポピュラーさ」を物語る、まるでジョークのような事実が数多く紹介されています。また、設計者カラシニコフ氏へのインタビューでは、第二次大戦時にソ連軍人として対独戦に従軍し、二度と再び祖国が脅威にさらされることのないようにこの銃を設計したという、制作当時のエピソードなども紹介されています。のちにこの銃が生み出した現実に目をつぶれば、作りやすく、扱いやすく、壊れにくいという「実用」に徹したシンプルなコンセプトを、優れた着想によって実現した極めて優秀なプロダクト……それがカラシニコフという銃だといえるでしょう。ただその優秀なプロダクトの多くは、氏の言うような「何かを守る」ためではなく、他者を傷つけ、抑圧し、服従させるためにあったと言わざるを得ないのですが。本書の描き出すものは、世界一有名な銃の誕生とその後だけではなく、アフリカの（続編ではさらに世界各地の）多くの「失敗国家」の実情です。そしてそれは「国とは何であるか？」という、シンプルな疑問でもあるのです。現在私の手がけている「アーマード・コアV」は従来作に比べ、ミリタリー色の強い世界観になっていますが、軍事や兵器を通じて世界を俯瞰してみるのも、違った見方ができて興味深いものです。非常に平易な内容になっていますので、みなさんぜひ読んでみてください。銃を撃つのはゲームの中だけ――いつかそんな世の中になるといいですね。いやホントに。

鍋島俊文



フロム・ソフトウェアのプロデューサー。人気メカACTシリーズ『アーマード・コア』の生みの親。現在は『V』の開発にかかりきりだとか。

モバイル

ケータイ付きカメラが登場！ もうデジカメの持ち歩きからはオサラバ!?



メニューから使い勝手まで カメラとして高いクオリティ

「L-03C」はLGエレクトロニクス社製のNTTドコモ向けケータイ。スマートフォンではなく、ケータイ独自のOSを搭載したフィーチャーフォンとなる。これまでにもカメラ機能を強化したケータイというのはいくつも発売されてきたが、外見からメニューまでデジカメそのものに仕上げたケータイは珍しい。

カメラ自体の使い勝手としては、起動やフォーカスが速く、構えてから撮影までサッと行えるのが嬉しい。ただ、マクロなど、フォーカスの種類を変える際にタッチパネルの操作が必要で、撮影時に両手を使う場合も。一方、おサイフケータイなど、一般的なケータイに搭載されている機能は用意されておらず、最低限の機能のみ。それゆえに、割り切った使い方が必要になる端末だろう。普段、ケータイとコンパクトデジカメを持ち歩いているが、1台ですませたいと考えている人にオススメ。



▲本体背面には「再生ボタン」や「削除ボタン」など、デジカメらしいボタンが並ぶ。「ホームボタン」があるのがケータイらしい。

docomo PRO series L-03C

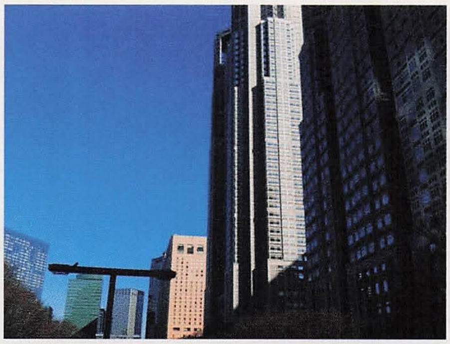
オープン価格

●キャリア：NTTドコモ　●メーカー：LGエレクトロニクス　●画面サイズ：約3インチワイドVGA（480×800ドット）　●カメラ：有効約1210万画素CCD　●連続通話時間/待ち受け時間：約300分/約420時間　●サイズ：約112×約60×約17.3mm（W×H×D）　●重量：約165g

【項目別オススメ度】（5段階評価）

画面	★★★
操作性	★★★★
カメラ	★★★★★
バッテリー	★★★

▶有効約1210万画素、光学3倍ズームのPENTAX製レンズを採用。コンパクトデジカメにも負けない画質での撮影が可能となっている。





▲SIMカードやMicroSDカードには本体下部から装着する。この辺りはデジカメに準拠したインターフェースとなっている。

Android最新情報

トピックス　Android2.3が近日中にも登場予定？

Googleが12月に発表したAndroidの次期バージョン「2.3」。このバージョンではインターネット電話で用いられるVoIPをサポートするほか、ユーザーインターフェースの改良などが図られている。搭載機種は4月頃に発売が予想されているソニー・エリクソンの「Xperia arc」などが有力候補だ。

Android2.3の特徴

- ユーザーインターフェースの変更
- キーボードデザインなどの変更
- 電源の管理機能の強化
- 近距離無線通信機能のサポート
- カメラ機能の強化
- ゲームアプリの機能拡張

サービス　Webブラウザ上から端末にアプリを直接ダウンロードできる！

GoogleはWebブラウザ上でAndroidアプリがダウンロードできるサービス「Android Market」を2月3日より開始した。Googleアカウントと端末との関連付けを行うことで、Web上から端末へとアプリを直接ダウンロードできるようになる。ただし、セキュリティ面で不安があるとの声も。



◀Webブラウザ上に表示されたアプリをクリックすれば、自分の端末に自動的にアプリをインストールすることができる。

モバイル　大人気機種「Galaxy S」の新型が早くも登場!?

スペイン・バルセロナで行われた携帯端末の展示会「Moblie World Congress」にて、サムスン電子の大ヒットスマートフォン「Galaxy S」の新機種「Galaxy S Ⅱ」が発表された。本機はCPUがデュアルコアになっているなど、性能面で大きく進化しているのが特徴となる。



Galaxy S Ⅱ

価格未定／発売日未定

●キャリア：未発表　●メーカー：サムスン電子　●Androidバージョン：2.3　●画面サイズ：4.3インチWVGA（480×800ドット）　●バッテリーサイズ：1650mAh　●サイズ：66.1×125.3×8.49mm（W×H×D）　●重量：約116g



1万円以上2万円未満のミドルレンジ インナーイヤーイヤホンの決定版がコレ

イヤホン

中音域重視のクリアな聴き応えで 耳への負担が少ない

「NW-STUDIO PRO」は、ナインウェーブのフラグシップモデルとなるインナーイヤー型のイヤホンだ。現在、この価格帯の市場は、耳穴に深く挿入して使うタイプのカナル型イヤホンが主流で、インナーイヤー型イヤホンは珍しい。

本機の音の傾向としては、メーカーのうたい文句どおり、中音域重視で原音に素直という印象。ボーカル曲や交響曲などをバランスよく聴けるが、ロックやメタルなどの歪み音がメインとなる曲はやや迫力に欠ける面も。また、原音に素直な反面、ソースとなる音源の音質に左右される。なお、低音と高音が強調された、いわゆるドンシャリ型ではないので、音質の差による耳への負担は小さい。ちなみに、インナーイヤー型という形式の性格上、カナル型よりも密閉感は乏しく、周囲の雑音が大きい場所においては、その性能をフルに発揮しにくいと感じた。

NW-STUDIO PRO

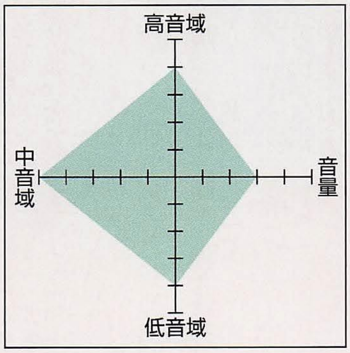
オープン価格（実売￥15,800前後）

●メーカー：ナインウェーブ　●形式：オープンエアーダイナミック型　●再生周波数帯域：20Hz～20kHz　●出力音圧レベル（感度）：110dB±3dB　●インピーダンス：32Ω±15%　●コード長：Y型980mm　●重量：12g±0.5g



▶銀と赤で仕上げられたオシャレなポーチが付属する。約90cmの延長コードのほか、交換用のイヤーチップを4つ収納できる。

【イヤホン単体の音の傾向】



中音域重視のクリアなサウンドが魅力

とにかくバランス型で中音域重視のクリアな音質が特徴。安物イヤホンにありがちなプラスチック素材のハウジング部の共鳴もなく、原曲に忠実な音を聴かせてくれる。カナル型のような頭の中心で鳴るような定位ではなく、自然に耳に入ってくるように感じられた。

【ジャンルごとの音の傾向】

ここでは本機で各ジャンルを聴いたうえでのインプレッションをお届けする。すべてAppleロスレスでエンコードした楽曲を使用している。

ジャンル	インプレッション
ポップス	女性ボーカル曲が特に透明感高く聴こえる印象。どちらかというと電子音満載のハイテンポなポップスよりも、弦楽器を中心としたしっとりと聴かせるようなバラードに合う。
ロック	聴くバンドの曲によって印象がガラリと変わる。ディストーションが強めのバンド「System of a Down」では迫力不足に感じたが、同じロック（メタル）でも「Metallica」では耳なじみがよかった。
ジャズ	ピアノとベース、ドラムといったトリオ編成で心地よく聴ける印象。一方、ビッグバンド編成でも心地よく聴けるものの、ドンシャリ型イヤホンと比べると低音域の迫力はやや減り気味。
デジタル	意外と合うのがテクノやゲーム音楽といったデジタル音楽。特に歪みをそれほど効かせていないタイプの楽曲に合う。原曲の素直さが前面に出てくるように感じられ、変に強調されないのがいい。
クラシック	交響曲だけでなく、協奏曲などにも合う印象。特に協奏曲ではソロイストの息づかいも感じられるほど、音の解像度は高い。オーボエやトランペットなどの高音楽器でも破綻せずに聴ける。

アキバで見つけたキワモノ製品とか

秋葉原の中央通りの歩行者天国は、再開初日こそ大勢の人が集まり、一部では混乱も起こったが、2回目以降はいたって平和な様子だった。現在は家族連れでも、ゆったりと歩ける。

そのほか、PSP「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル」の限定版が発売と同時に売り切れたり、バンダイの人気フィギュア「魂」ブランドのイベントがベルサール秋葉原で行われたりと、今月はキャラもので賑わった月になった。なお、2月1日にメーカーやショップを騒然とさせたインテル製チップセットの不具合問題で、PCパーツショップは青息吐息の様子。

PCパーツ　痛キーボード展示中！

（TWOTOP 秋葉原本店）

萌えキャラがキーボードに描かれている“痛キーボード”をTWOTOPが展示。ファミコンのPC化や痛グッズなどを手がけたPCパーツショップT・ZONEの元スタッフの森田氏が、某雑誌の企画で製作したもの。イラストをステッカー用紙に印刷してカットし、キー1つ1つに貼って製作している。



▶手作業でシールを貼ったとは思えない秀逸な仕上がりだ。なお、イラストは森永みぐ氏のオリジナルキャラ。

新店オープン　アキバはラーメン激戦区！

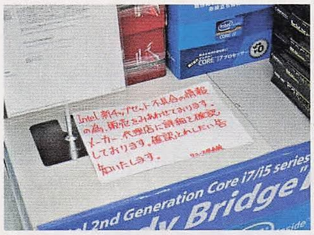
（福の神食堂）



◀ラーメン店が40店舗前後ある電気街に、新たなお店が誕生。スープは、鶏だしにカツオとにぼしをきかせた和風テイストだ。

トピックス　インテル「6」シリーズ販売停止

（ソフマップ 秋葉原リユース総合館）



◀「Sandy Bridge」向けチップセットに不具合が発生。人気のLGA1155マザーボードが全品販売停止される事態に。

PC　PCとキーボートが融合!!

（サンコーレアモノショップ 秋葉原総本店）



◀昔のマイコンを思い起こさせるキーボード一体型の省スペースPCを発見。ただ、発売以来大人気で、予約だけで完売状態という。



4th アルバム「SISTERS」収録＆4期生3人のDVD発売イベントに密着!!

友情! 努力! 愛嬌! 4期生の成長記録

アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!(仮)

題字：門澤P

第4回 アイドリング!!! 怒涛のリリースラッシュ!

2011年、早くも多方面で動き出したアイドリング!!! 怒涛のリリースラッシュの裏側に電撃ゲームスが密着取材！ NEWシングル＆アルバム、さらに4期生初ソロDVDの内容に迫る！

担当

★男塾先輩

最近、さかっちの女子高生スタイルが脳裏に焼きついて寝られません。マジで天使なんじゃない？

★エドボル

品はちや番組での菊地さんのMCっぷりに舌を巻く昨今。1ami9(ラジオ日本)は必聴です！

アルバム収録密着 どこよりも早くニューアルバム「SISTERS」の全貌に迫る!

アイドリング!!!のニューアルバム「SISTERS」が3月16日にリリース決定！ ということで、その全貌を探るべく、メンバーにアルバムのイメージについて、直撃取材を試みた!!

「ミサに参加しているシスターみたいに、洗練された美しい女の子たちって感じです」（横山）

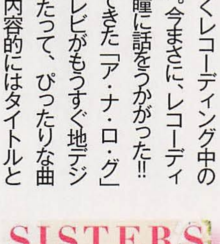
「私は「天使にラブソングを」という、修道女がゴスペルを歌う映画が好きなので、元気な感じになればと」（橘）

「姉妹……ですよね。これぞアイドリング!!!って感じです！」（谷澤）

……うーん、いまひとつ全貌がつかめない謎多きアルバム。そこで、より詳しく調査すべくレコーディング中のスタジオに潜入。今まさに、レコーディング直後の酒井瞳に話をうかがった!!

「私が今録音してきた「ア・ナ・ロ・グ」という曲は、テレビがもうすぐ地デジに移行するにあたって、ぴったりな曲になってます。内容的にはタイトルと関係ないですけどね（笑）。この曲はキーが高かったりと、今までのアイドリング!!!にはない感じですよ。アルバムを通じて、アイドリング!!!の新しい一面を楽しんでもらえると思います」（酒井）

なるほど、うっすらとわかってきたが、まずは3月2日に先行してリリースされるシングル「やらかいはぁと」を聴きつつ、アルバムの発売を待つしかなさそうだ。ちなみにシングルには、参加メンバー全員が160センチ以上の高身長ユニット「Queen Bee」や、大人組の紫玉のバラード「粉雪が舞う街並みで」、メンバー間でも大人気のチーム学ラン（朝日＆後藤）が男声の掛け声で挑んだ「いち恋」がカップリングされている。



SISTERS

- 3月16日発売
- ¥3,500（税込）
- ポニーキャニオン
- 初回限定版は2タイプ



▲新曲のレコーディングを控えた14号の酒井を激写！歌詞をチェックつつ、若さ溢れるピースでアピール！



DVDイベント密着　4期生、野元、後藤、尾島のソロDVD独占取材に成功!!

アイドリング!!!4期生の24号野元愛、25号後藤郁、26号尾島知佳が、それぞれ初のソロDVDを1月19日にリリース。それを記念して、2月6日に秋葉原の石丸ソフト本店で行われたイベントに潜入し、独占コメントをとることに成功！　この日は3人それぞれのソロと最後に行われた3人の合同イベントに、合計で800人ものファン様が集結！　興奮覚めやらぬ3人に感想などを聞いてみた。

——おつかれさまでした！　大盛況だったイベントの感想はいかがですか？

尾島　個人イベントは初めてだったので、いい経験ができたかなぁって思っています。

後藤　ホントに楽しかったです。最後の（3人での）トークは特典映像で付けたいくらいです（笑）。

野元　めっちゃ自然体でしたね～。あっという間で、15分くらい（実際は45分）かと思いました。

——今日はファン様と話す機会もあったと思いますが、DVDの感想で一番言われたことは？

後藤　おもしろいって言われましたね（笑）。まぁ「かわいかったよ」とかは照れちゃうんですけど。

尾島　私は「男装似合ってたよ」……ですかね？

野元　マナは肉です。みんなフライドチキン（ただじっと見つめるだけシーン）のことしか言ってくれないんですよ（笑）

——印象的でしたからね（笑）。せっかくなので各々のDVDのオススメポイントを教えてください。

後藤　知佳は横顔ですね。ホントにキレイなんでチェックしてほしいですね。

野元　郁は癖のまばたきが治ってるところに注目すると「おっ！」って思うかもです。

尾島　マナは……お肉に話しかけてるとこ（笑）。

——ちなみに他のアイドリング!!!メンバーは見たりしてないんですか？

野元　（伊藤）祐奈には「欲しい！」って言われてあげました。お肉のところがカワイイって（笑）。

——次のDVDを出すときは何をやりましょうか？

後藤　馬……白馬に乗りたいです！

尾島　ファン様にプロデュースしてほしいです。

野元　どんな形でもいいのでお嬢様にしてほしい！

野元マネージャー　それは中身から自分が努力しないとダメなんとちゃうか（笑）。

——野元さん……頑張って下さい（笑）。





野元愛「Manaty KISS」
■発売中
■¥3,990（税込）
■ポニーキャニオン





後藤郁「郁物語」
■発売中
■¥3,990（税込）
■ポニーキャニオン





尾島知佳「OZY★16」
■発売中
■¥3,990（税込）
■ポニーキャニオン

アイドリング!!! OnDemandインフォング!!!



バレンタインeveにCSで放送された「Iから愛を込めてますング!!!」は、フジテレビOnDemandで4月13日まで配信中なのでまだ見ていない人はチェック！

バレンタインSPもOnDemandでチェック!

バレンタインのお菓子作りに挑戦し、手作りお菓子を持ち寄ったメンバー。ケーキ作りに挑戦した野元愛は「味見した人が嫌な顔だけして誰も指摘してくれへんかったんですよ」と、ベタなミスで壮絶なケーキに。森田涼花も手作りに挑戦のはずが……。ラブソングスタジオライブも必見！

週刊アスキー weekly.ascii.jp 連動企画！ 今月の野元愛さん



▲特大ソフトを手にドヤ顔を決める野元。夕食では小籠包を幸せいっぱいの笑顔で頬張っていたぞ。

海外に行っても食べたいんやっ!

担当マネージャーから「食べるのをやめるか、それともアイドルをやめるか」との二者択一を迫られたほど、食いしん坊の24号・野元。初DVDではダイエットに挑戦していたが、その食欲は相変わらず旺盛だ。台湾ロケでは西門町で特大ソフトクリームに挑戦。さすがに1人で食べたりはしなかったが、行きの飛行機でアイスココアを飲んでいたことは内緒だ。



ちょっと大人の地下迷宮探訪

Explore the Tokyo Underground

東京のダンジョン

第4回 吉祥寺・ハーモニカ横丁

東京・武蔵野の地に、戦後の闇市の名残を留めた路地が今も残っている。都会に取り残された小さな路地の混沌とした活気から、古き良き時代の面影が偲ばれる。

文・写真／宮下雅史

戦後の闇市から脈々と受け継がれる
ビルの狭間に残された活気と静寂のコントラスト

1

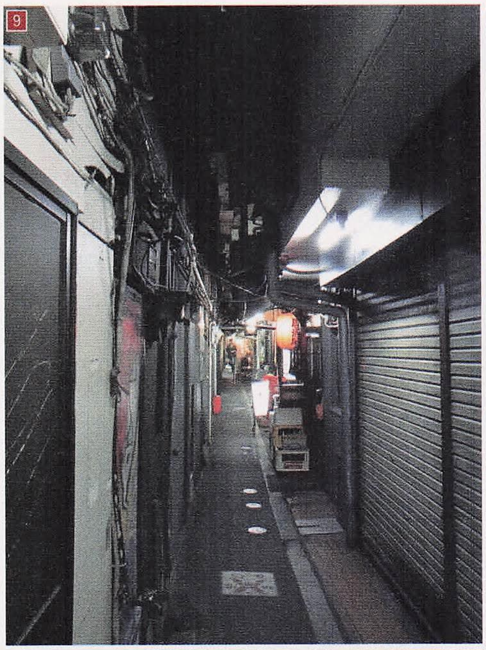
住みたい街として若者からの人気も高い吉祥寺は、東京武蔵野市の東端の小高い台地にある吉祥寺駅を中心とした地域。ＪＲ中央線と京王井の頭線の両線が利用でき、新宿と渋谷のどちらにも20分弱で行けるという交通の便のよさが人気の理由だ。また、商業エリアが発達していながら、井の頭恩賜公園といった郊外ならではの緑が残る住環境も、その人気を押し上げている。ちなみに、井の頭は「いのかしら」と読む。

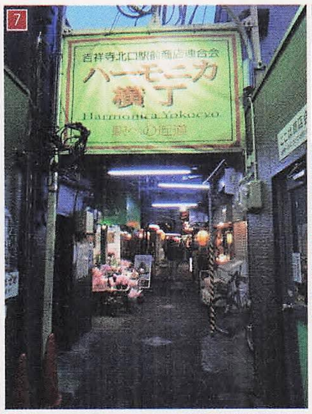
実はこの吉祥寺に、吉祥寺という寺はない。さかのぼること江戸時代、現在の文京区あたり（江戸本郷元町）にあった諏訪山吉祥寺が大火によって消失した際、門前の住人たちがこの地に移り住み、愛着のあった寺を偲んで吉祥寺村としたのが始まりだそうだ。このあたりでは同じ東京でも都心部とは違う、武蔵野の面影を街並みから感じることができる。

吉祥寺駅の北口へ出ると、サンロードやダイヤ街といった大きなアーケードが出迎えてくれる。吉祥寺といえば、主人公が住んでいたことから『真・女神転生』を真っ先に思い出してしまうのだが、まさにその主人公が最初に訪れたアーケードと同じ位置に、これらのアーケードがあることに驚いた。それにしても思ったより賑やかだ。このアーケードをダンジョンと呼ぶには、少し明るすぎる。

駅を背にして立っていると、左の方向に、なんとも奇妙なくらいにこじんまりと、隙間なく建物が並んでいる一角が目に入ってくる。ハーモニカ横丁と呼ばれるこのエリアが、今回の目的地だ。高いビルが立ち並ぶ駅北口において、ぽっかりとここだけ低い建物が密集している様子は、都会の中の谷を思わせる。

ハーモニカ横丁は、第二次世界大戦後の荒廃した吉祥寺駅前にできた闇市がその起こりだそうだ。現在も、狭く入り組んだ路地がいくつも交差し、１００軒近くの店舗がノスタルジックで混沌とした風景を作り出している。深夜ともなれば、営業している店舗も少なくなり、都会に取り残された異空間を形成する。小路を歩くと感じる、本物のノスタルジー。レトロな雰囲気をあえて演出したような商店街とは違って、ここには本物の昭和の匂いが残っている。

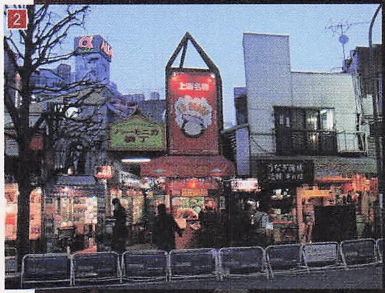
9


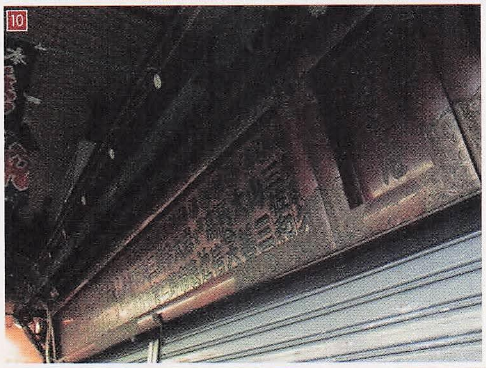
7


6


8


6 小路への入口と店舗が並ぶ。その様子が名前の由来になった。7 8 9 狭い路地、蛍光灯の薄明かり、隙間から見える空。こうした要素が人々を非日常へと導く。10 店舗は飲食店、食料品店、衣料品店とさまざま。鮮魚店の看板が渋い。11 12 5つの小路は、どこもすれ違うのがやっとという幅で、それぞれに独特の雰囲気がある。13 14 人気の飲食店は、夜も賑わっている。

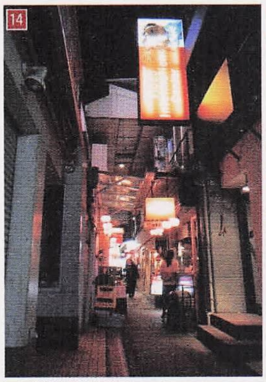
2


10


一歩で体験できるノスタルジー

戦後の闇市をルーツとするハーモニカ横丁は、昭和37年に武蔵野市在住の作家が小さな店舗の並ぶ姿をハーモニカの吹き口に例えたのが名前の由来だそうだ。その名のとおり、大小100軒近くの店舗が狭い路地の中にびっしりと並んでいる。昼間は威勢のよい声が飛び交う昔ながらの活気あふれる商店街だが、夜になると一部の飲食店が営業するのみとなり、しっとりとした静寂の中にときどき笑い声が聞こえる飲み屋街へと姿を変える。横丁の北側はアーケードのダイヤ街と接しているが、その喧騒から一歩小路へ入り込むと、一瞬にして別世界にもぐり込んだかのような錯覚に陥ってしまう。

3

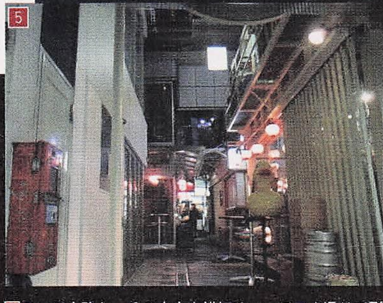

14


13


11


12


4


5


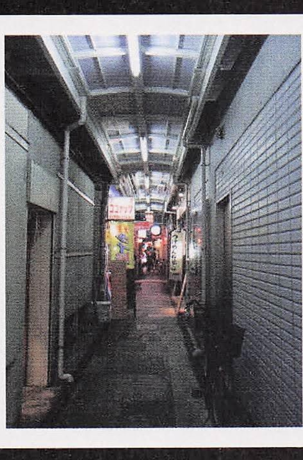
1 5つの小路と、その中央を横切るハーモニカ通りで形成されているハーモニカ横丁。小路によってカラーが出ているのもおもしろい。この中央小路にはオシャレな店舗も並ぶ。2 日中から夕方にかけては、表通りに面した店舗から威勢のよい声が聞こえる。3 表通りに面したビルの6階から撮影させていただいた。窓の格子で見づらいが、この一角だけ低い建物が残っている様がわかるだろう。4 吉祥寺駅北口には、大きなアーケードがある。夜になるとハーモニカ横丁とは別世界のように明るく、その差がまたいい。5 昼間は賑やかなハーモニカ通りも、夜になると駅前とは思えない静寂に包まれる。

取材後記

こんにちは。東京のダンジョン担当の宮下です。今回は武蔵野に残る昭和生まれのダンジョン・ハーモニカ横丁に行ってまいりました。

吉祥寺駅のあたりは武蔵野台地といわれる高台なので、東京湾に近い都心部とは、土地の持つ雰囲気が異なるように思います。坂道ひとつを見ても、台地には緩やかなものが比較的多く、一方の都心部には河川や海水によって削られた痕跡が多く残っているため急な坂が多いのです。ダンジョン的な場所を探索していると、土地の高低差による立体的な構造がたまらなくおもしろい場所と、今回のように土地としては平坦だけど、古さによる混沌とした雰囲気や違和感がおもしろい場所の2つがあって、一口にダンジョン探索といっても奥が深いなと思ってしまうのです。

今回、高い場所からもっと鮮明に横丁を撮影したかったのですが、ベストな場所を確保するには高い障害があり、断念せざるをえませんでした。そんななか、気軽に撮影にご協力いただいたアルゴスポーツ！吉祥寺店のスタッフの方に、この場を借りてお礼を申し上げたいと思います。

1


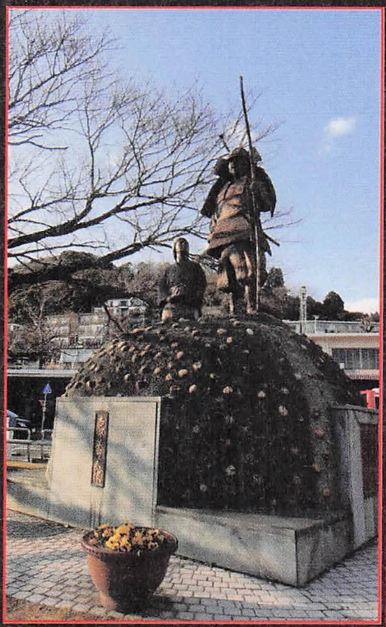
しとどの窟

文・写真・イラスト／まっつ

日本中の怖い&不思議なスポットをゆるゆると探訪するこのコーナー。今回は、神奈川県は湯河原にある不思議スポット。しとどの窟です。

心霊スポット ゆるくて怖い？探訪







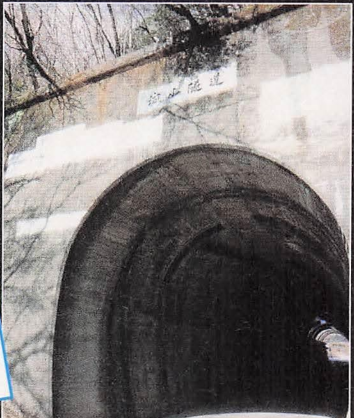


湯河原は、神奈川県の南西部に位置し、温泉街として有名。夏目漱石や芥川龍之介など、古くから文豪、画家などが逗留し、創作の筆を執った風情あふれる土地である。数々の景勝地、名所が存在する湯河原だが、その名所の1つに数えられるのが〝しとどの窟〟だ。時は平安時代の1180年、源頼朝が平家打倒のため挙兵するものの石橋山の戦いで敗れるのだが、そのときにわずかな従者とともに身を潜めた場所が、この〝しとどの窟〟なのだそうである。奇跡的に生き延びた頼朝は、その12年後、鎌倉幕府を開くことになる。のちの世となり、この辺りは地蔵信仰の霊地とされ、数多くの地蔵が立ち並ぶようになったとのこと。そんな日常とはかけ離れた場所になれば、自然発生してしまうのがオカルトな噂……。日本史の分岐点ともいえるすごい名所に対して、ナンセンスな話だなぁと思いつつ行ってきましたよ。

この場所ではこんな現象が起こるらしい



首なし地蔵の前に女性の幽霊が出現

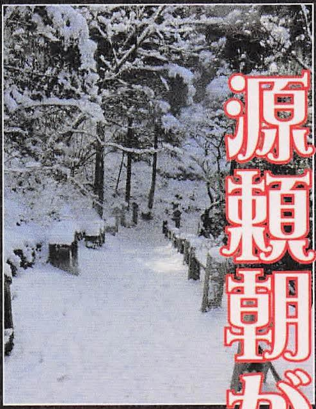


▲このトンネル（城山隧道）の先に、しとどの窟への入口がある。先日降った雪が残ったままです。

源頼朝が隠れ潜んだ秘境







▲▶狭い下り坂を約400メートルほど歩く。雪がこんなに残っているなんて想定外。普通の靴を履いていたので滑りまくる。あぶねぇ。

道の両脇には無数の地蔵が並ぶ



▲無数の仏像の視線が集まる。怖さとかは感じず、むしろ心が洗われる感覚。いやぁ来てよかった！



▲到着。天井から湧水が流れ落ちている。飲むと厄除けになるとか。冷たくておいしい。









◀▲シンと静まり返った道中。とてもすがすがしい雰囲気。両脇には無数の灯篭と地蔵が並ぶ。俺が転んで尻餅をつくたび、地蔵様に笑われている気がして悲しくなった（笑）。

湧水の音だけが響く神秘の空間



取材後記

徹夜明けで一睡もせずに行ったせいか、妙なテンションでの取材となりました。とにかく参ったのが、雪。しとどの窟は山奥で、しかも日陰に面した場所にあったため、雪がこんもりと残っていて、おかげで滑る滑る！　滑って転んでを繰り返して、片道４００メートルですよ。足を骨折でもしたら……と思ったときが一番怖かったです。

しとどの窟自体は、素晴らしい場所でした。冬だからか人もほとんどおらず、神秘の空間を独り占め。ちなみに、噂される首無し地蔵は見つからず。首が補修された地蔵はありましたが……。



相模湾を一望！



▶山の間から相模湾が見える。この日は、天気もよく、初島までクッキリ確認。



▲しとどの窟へ続く道路の途中には、大きな展望台。相模湾が一望できます。左側には、城山へのハイキングコースへ続く道も。



▲湯河原駅のベンチには、座布団がしいてありました。温泉街ということもあり、お年寄りが多いからでしょうか。

特に何もない1日でした



電スポ

4月3日はレッスルマニア27が開催!

プロレス四コマが新連載

曙とKONISHIKIが語る

日本の団体はWWEを見習うべき!



KONISHIKI

Profile

大相撲では小錦の四股名で活躍し、大関まで昇進。現在はタレントとして活躍中。WWEのファンであり、何度も観戦に訪れている。

曙

Profile

大相撲時代は第64代横綱まで昇進。現在はプロレスラーとして活躍中。WWEのリングでビッグ・ショーと試合を行ったこともある。

CS『サムライTV』で放送中のスポーツニュース番組「Sアリーナ」内で、曙とKONISHIKIがPS3／Xbox 360用ソフト『WWE SmackDown vs. Raw 2011』で対決を行った(放送は既に終了)。ソフトのエディット機能により作られたスーパースターは、2人にそっくり。またKONISHIKIの入場シーンでは、自身の楽曲「ドスコイ・ダンシング」に合わせて踊りながら登場して笑わせる一幕も。2人ともゲーム初心者ながら、数回プレイするうちにコツをつかみ、相撲技や凶器攻撃などを次々と繰り出して大いに盛り上げたのだった。対戦の終了後、ソフトおよびWWE自体の魅力について聞いてみた。

——ソフトをプレイした感想を聞かせてください。

KONISHIKI 自分にそっくりでびっくりしたよ。このまま使用キャラクターとしてゲームの中に入れてほしいね。こんなスゴイ機能があるのなら「朝青龍vs.石川遼」とか、「AKB48vs.おニャン子クラブ」など、そっくりなキャラクターを作成して夢のカードも作れちゃうね(笑)。

曙 僕のキャラは、自分よりかなりスリムになっていることに驚いたよ。体型も変えられるのはおもしろいね。あと技がたくさん出せるのもすごいね。操作は難しかったけれど、練習してうまくなりたいよ。

「技を大切に使ってほしい!」

——2人ともWWEのファンでもありますが、その魅力はどこにあると思いますか?

KONISIKI 音楽、ライティングなど、すべての演出面で観客を魅了しているよね。またスーパースターが繰り出す技も絞り込まれていて、1つ1つを大切に使っている。日本では、1試合で出す技の数は多いけれど、そのぶん1つ1つの大切さが薄れている気がする。あとWWEのスーパースターは、ルックスもマイクアピールも一流。かなり苦労しないと、あそこまで磨くことはできないと思うよ。

曙 日本は同じくらいの規模の団体が多すぎると思うよ。だからプロレス界全体では、あまり大きな流れは生まれてこない。WWEのようなとてつもなく大きな団体が1つあって、そこに出場することを目指す、という形だと流れができて全体が盛り上がると思うんだけどね。日本でも1つの大きな団体にたくさん選手が集まれば、きっとWWEに負けないくらいの活気が出てくるよ。

今、この「プロレス」がおもしろい!

第4回 WWE
(ダブリュダブリュイー)

担当：平岡
「レッスルマニア2000」を見るため、カリフォルニア州のアナハイムへ密航したことがあります。

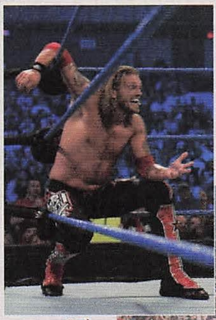
ついに世界最大のプロレス団体(WWEではスポーツ・エンターテイメントと呼ぶ)を紹介するときが来た! 選手(WWEではスーパースターと呼ぶ)やゲームなどから、その魅力を探ってみよう。

ここがおもしろい!
魅力の秘密

WWEは世界最大のスポーツ・エンターテイメント企業で、世界145カ国以上でTV放映されている。RAWやSMACKDOWNなどのTV番組別にスーパースターの所属が分けられており、それぞれ強烈な個性（必殺技、仕草、服装など）を持っている。また会話シーンやリング上でのマイクアピールも、映画の一流俳優並みにうまいので、観客はすぐに顔と名前を覚えることができる。さらに試合そのもののレベルも高く、大技をあまり使わない、基本に忠実なスタイルであることが多い。

ベルトをめぐる抗争のほか、不倫、親子ゲンカなどの対立・協力シーンの存在も不可欠で、まるで昼ドラのよう。ときにはクルマや家を破壊するなどの大掛かりな争いもある。その対立の炎は毎週の番組内で高められ、PPV（月に約1回行われる特別番組）で最終決着となるのが基本。

SMACKDOWN
（スマックダウン）




エッジ

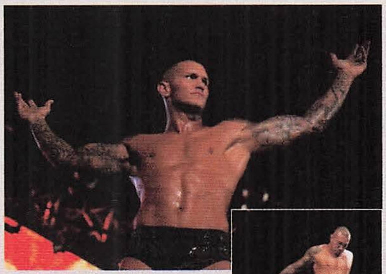
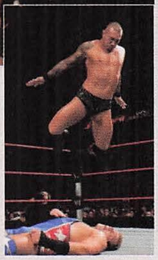
"好機を逃さぬ男"の異名を持ち、権力をうまく使うなどしてたびたびベルトを獲得している。必殺技はスピアー（助走をつけて腹部にタックルを行う）。




アンダーテイカー

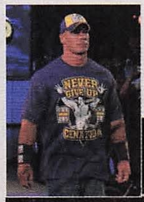
"地獄の墓堀人"と呼ばれ、独特の外見や瞬間移動などの能力により、相手を恐怖に陥れる。必殺技はツームストーン・パイルドライバー。

RAW
（ロウ）

ランディ・オートン

冷酷無比なスタイルを貫いており、ヒールながらも絶大なカリスマ性を持つ。必殺技は、RKO（飛びついて首を掴みマットに叩きつける）。




ジョン・シナ

常に理不尽で困難な出来事に遭遇するが、正面から立ち向かい乗り越える姿が胸を打つ。必殺技はアティテュード（肩に持ち上げて落とす）。

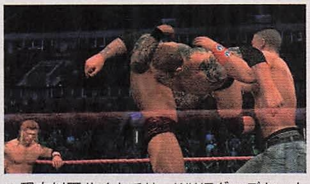
『WWE SmackDown vs. Raw 2011』メディア対抗ゲーム大会で優勝！

右記事でも登場したソフト『WWE SmackDown vs. Raw 2011』のメディア対抗戦が、ユークス社内で行われた。参加した4メディアがあらかじめ作っておいたオリジナルのスーパースターを会場で操作して、トーナメント方式により戦っていく。電撃ゲームスは、白い肌に加えて包帯、白いタイツ、白いニーブレスを装着した怪奇派スーパースターを作成。もちろん入場シーンは、黒いローブを装着して怪しげな動きで歩くシーンを制作した。

試合では場外でのイス&鉄階段攻撃、相手を乗せた実況席に向けてのダイブ、急所攻撃、毒霧攻撃、脚をロープに乗せながらの反則フォールなど、怪奇派に違わぬ戦い方を披露。現実にはありえない華麗な技や2カウントで返すシーンなどで大いに盛り上げるなか、ついには優勝を勝ち取った。勝因を聞かれた平岡氏は「禁欲主義だからさ」というCMパンクばりのセリフを残し、夜の桜木町へと消えていった。

PS3/Xbox 360
WWE SmackDown vs. Raw 2011

- ■発売中（2月3日発売）
- ■¥7,140（税込）
- ■ジャンル：ACT（WWEアクション）
- ■メーカー：ユークス
- ■備考：プレイ人数：1〜6人（PS3）、1〜4人（Xbox 360）／オンライン対応



▲現在以下サイトでは、WWEグッズセットが当たる購入者アンケートを実施中。
http://www.yukes.co.jp/WWE2011/enq/



▶白色の全身に電撃マークをつけた、その名も「DENGEKI MUMMY」。PS3版を持っているユーザーは、オンライン上で「DENGEKI」「GAMES」「MUMMY」のキーワード検索で見つけられる。ダウンロードして使ってみよう。



▲試合は単に勝てばいいわけではない。パンチなどの基本技からDDTなどの得意技につなげ、相手が弱ったらアピールポーズからの必殺技で勝利するという流れが求められる。



▲実際のプロレスの実況も担当している清野茂樹さんが、試合を実況。タレントのあべ由紀子さんが解説を務めた。なお、この模様は「Sアリーナ」にて放映された。



◀優勝賞品はチャンピオンベルト、現地に行かないともらえないイス、サイン入り写真。まさに家宝もの。

TVでWWEを視聴しよう！

WWEの各番組はCSや地上波などで放映中。PPV（特番）はスカパー！などで見られ、次は年間最大級の規模を誇るレッスルマニア（現地で4月3日開催。日本では4月14日から放送開始）。

●**CS**
ロウ、スマックダウン、NXT、スーパースターズ
J SPORTSにて放映中！

●**地上波**
This Week in the WWE
TOKYO MX、三重テレビ、テレビ神奈川、群馬テレビ、サンテレビ、チバテレ、テレビ埼玉、福島テレビ、ぎふチャン、とちぎテレビ、テレビ熊本にて放映中！

※WWEの最新情報はWWE日本語公式ウェブサイト（wwe.co.jp）をご覧ください。



▲ユークスのブログ（以下アドレス）で掲載されている四コママンガ「ぶかつのじかん」が、フルカラーとなって電撃ゲームスに出張！ http://blog.livedoor.jp/yukes_bukatsu/

直撃！じゅしのパチスロマニアックス！

第4回 パチスロ「009-1」（オーイズミ）

ゼロゼロナインワン



連チャンするほど継続率がアップする、強力ART！

石ノ森章太郎原作の「009-1」がパチスロとなった本機。最大の特徴は、継続率が最大で95%までアップする1セット30Gの完走型ART。ARTの大連チャンにボーナスが絡めば、一撃で大量のコインの獲得が期待できる。本機はアニメ版がベースとなっており、原作に登場する主要キャラやエピソードをもとにした、多彩な液晶演出が魅力。さらにボーナス絵柄「009」が揃うと始まるスーパービッグ中には、アニメの主題歌のアノ曲が！　また、ボーナス中にミレーヌがカットインすれば継続率アップのチャンス。さらにボーナス絵柄が揃えば継続率が大幅アップ！　多彩な演出と一撃大量獲得の高スペックを備えた本機。ぜひ体験してみて！

『009-1（ゼロゼロナインワン）』とは？

石ノ森章太郎原作のマンガおよびアニメ。マンガ版のタイトルは「009ノ1」だった。アニメ版は2006年にTBS系列で全12話が放映され、DVD化もされている。主人公のミレーヌ・ホフマンは、ウエストブロックに所属する女スパイで、全身をサイボーグ化されている。その体内に宿る能力を駆使し、敵対するイーストブロックのスパイ達と戦いを繰り広げていく…。



▶ボーナス後のチャンスゾーン中に押し順が表示されればARTのチャンス。間違えずに押そう！

メーカーコメント

オーイズミ 開発担当 K氏

開発のきっかけですが、「009-1」は「仮面ライダー」や「サイボーグ009」の石ノ森章太郎先生の作品で、幅広い年齢層に受け入れられやすい点のほか、お色気キャラクターやスパイバトルが遊技機向けであると考えパチスロ化を決定しました。ART継続率がはっきりと表示される機種は珍しいんですが、一般的なART機の継続率はなかなか上がりにくいため、継続を示唆する程度のぼやかした演出にする必要があります。その点本機はARTが1セット継続するごとに必ず継続率がアップするようになっており、この仕様はそんな特徴を表現するために必要だと考えました。苦労した点としては、実は開発当初はRT機で開発しておりました。その後、何度か大幅な仕様変更を繰り返し、全編作り直しに近いことになり苦労しました。結果的にベストではありませんがベターな機種に仕上がりましたので、出来には満足しています。

最後に、「009-1」は他機種に類似しない独自性を持ち、現役ART機の中でもトップクラスの出玉力をもったスペックです。自分の力で継続率をアップさせて、本機の本気を体感してください！

ミレーヌ・ホフマン

サイボーグ化され、全身に武器や特殊機能を搭載されたウエストブロックの女性スパイの主人公。コードネームは「009-1」。



このページの担当者 じゅし

20年以上のパチスロマニア。本機では初打ちでART95%継続を達成。30連するも、ボーナスは3回。もう少し引きたかったなぁ〜。

買ったから言える SELECT.4

「これはいい」

編集部員きまぐれショッピングレビュー

今さらな話ですが、当コーナーで取り扱う商品として、本とゲームは除外しています。なにせゲーム誌の編集部なので、そうしとかないと本とゲームのレビューだらけになります。

elfo（エルフォ）ゴールドフィルター KF4



■購入者：てっしん
■購入価格：¥3,500（税込）
■実売価格：¥2,000〜4,000（2011年2月現在）
オススメ度 ★★★★★

プロが使うコーヒーフィルター香りもうま味もそのまま抽出！

私はコーヒーにこだわりを持っている男だ。コーヒー豆は信頼できる通販サイトで購入し、冷蔵庫で保存。毎朝電動ミルで豆を挽いてからコーヒーを淹れ、携帯ボトルで外に持ち出している。そんな私があるとき、通販サイトで見つけたのが、このフィルターだ。スイスのエルフォ社製で、純金メッキが施されているのが特徴。プロのテイスティングでも使用されるという。紙のフィルターと比べての利点は、まず「金は化学変化による影響がないので、コーヒーにニオイがつかない」こと。コーヒー独自のよい香りをそのまま楽しむことができる。2つ目は「コーヒー豆に含まれる、うま味成分たっぷりのオイル分が取り除かれない」こと。紙では旨味のオイルも吸いとってしまうのだ。そして3つ目は「使い捨てではないのでエコロジー」ということ。使用後は粉だけを捨てて、スポンジでやさしく洗えば何度でも使用できる。確かに紙フィルターを使用していたときよりコーヒーの香りはよくなり、浮いているオイル分のせいかおいしくなった。フィルターとしては高額だが、満足度は高い。

Donyaダイレクト DN-HDMI423



■購入者：Bros
■購入価格：￥9,999（税込）
■実売価格：￥9,999（2011年2月現在）
オススメ度 ★★★★☆

3年目の今でもお買い得なスプリッタ機能つきＨＤＭＩ切替器

すでに発売して3年目の商品なのですが、急に必要になったので購入しました。目的は、1つの入力を2つの出力の両方に同時出力できる「スプリッタ機能」でしたが、4入力2出力でＨＤＣＰにも対応しており、ＨＤＭＩ切替器としても優秀だと思います。まだ使ってはいませんが、光端子出力が可能な点も個人的にはポイントが高かったです。で、実際に使ってみた感触としては、前述した各機能については問題なく使えましたが、切り替え時に約6秒ほど画面が表示されない点が気になりました。とはいえ、ＨＤＭＩ切り替え時の処理にかかる時間は、どの機種も似たようなものなので、そういうものだと割り切っています。あと、付属のリモコンが便利なのですが、唯一の欠点は東芝ＲＥＧＺＡのリモコンと一部のボタンが干渉すること。私もＲＥＧＺＡユーザーなので、その点はマイナスポイントなのですが、それを知ったうえで購入していますので、特に不満はありません（笑）。まぁ、この商品の一番の魅力は、ＨＤＭＩ分配器として多機能なわりにコストパフォーマンスが高いことですかね。昔は2万円近くするものばかりだった気がしますので……。

牡蠣味噌



■購入者：じゅし
■購入価格：￥600（税込）
■実売価格：￥600〜630
※同価格で牡蠣辛味噌もあり
オススメ度 ★★★★☆

ちょっと舐めたら、もう飲まずにはいられない！やみつきになる海の味

今回のエンタメＰＵＳＨの取材で訪れた石巻。ここは夏は「ほや」、冬は「牡蠣」が名物なんですね。ということで、冬の石巻を紹介するのに、牡蠣は欠かせないよね！　と牡蠣料理を出すお店に取材に行きました。取材ですよ。取材ですからね。

さて、時間はちょうどランチタイム。ランチBセットは「牡蠣ご飯＋牡蠣の味噌汁＋牡蠣6種盛＋カキフライ」という豪華セット。これでなんと￥９００（税込）！　西新宿にあったら、週に3回は通うね。マジで。注文後、15分ほど待ってランチ到着。セットのメニューには載っていない小皿がありました。そう、それがこの「牡蠣味噌」だったのです！　見た目はカニみそが濃くなった感じでしょうか。まずはひと舐め。すると、口の中に広がる牡蠣の風味と味噌の香り。ところどころに歯ごたえが感じられるのは、牡蠣の身がすられて練り込まれているからでしょう。これは、ご飯が欲しくなりますね。いや、それ以上に…あの…その…。気がつけば、私の左手には琥珀色の液体の入ったコップがございました。ごめんなさい。とてもとても美味しかったです。店内を見渡すと、牡蠣味噌がお土産として販売されておりました。気がつくと、小瓶を片手にレジに並んでおりました。辛口もありますよ、と言われましたが、とりあえずは先程の味をもう一度ちゃんと味わうために普通の牡蠣味噌を買いました。今は校了中なのでまだ封を開けていませんが、のちほどゆっくりと味わいます。ビールもいいけど、日本酒はさらに合いそうだなあ〜。楽しみです。

Galaxy Tab SC-01C



■購入者：飯塚
■購入価格：￥0（割賦支払い）
■実売価格：￥0~24,800（新規一括）（2011年2月現在）
オススメ度 ★★★★☆

タブレットが欲しいけどｉＰａｄはデカイという人に

前号のデジモノページで紹介していた、サムスン電子のタブレット「Ｇａｌａｘｙ Ｔａｂ」です。前号を持っている方は、前号のデジモノページの写真と壁紙を見比べてみてください。画面に映っている壁紙が同じですよね。そうです、あの記事の作成時、すでにこの「Ｇａｌａｘｙ Ｔａｂ」を契約していました。というのも、気になっていたから借りてみて紹介しようと思っていたわけで、実際に借りて使ってみたら、あらやだとってもいい端末じゃないの、と買いに行っちゃったわけです。何がそんなにいいのかというと、手になじみやすいジャストサイズなところでしょうか。ｉＰａｄの10・1インチに比べて、こちらは7インチ。画面が小さいから中途半端に思えるかもしれませんが、片手で持てるというのはそれだけで使い勝手がいい！　ってことですよ。ただ、僕は元々個人用にｉＰｈｏｎｅも持っているので、使い分けに困る場面がないとはいえません。電車内でこれを出すのはちょっとでかすぎるし、結局使うのは家の中か、会社の中か。でもいいんです。どうせ2年経ったら、そのとき2歳になるであろう我が息子のおもちゃになるんですから！

劇場版マクロスF 小さなオオサンショウウオさん



■購入者：アラケン
■購入価格：1,050（税込）
■実売価格：￥1,050（2011年2月現在）
オススメ度 ★★★☆☆

ランカも姪も手放せなくなる絶妙な造形が魅力！

自分が買ったのは、「マクロスF 劇場版 イツワリノウタヒメ」のグッズ。現在、池袋のサンシャインシティの展望台で行われているマクロスF劇場版のキャンペーンイベントに出店しているショップにて購入しました（今後も「マクロスF」関連のイベントなどで販売されると思われます）。作中でランカ・リーが愛用している携帯端末をモチーフにしたスリーブケースなのですが、元々カイロケースを想定していた企画商品とのことで、ＰＳＰが入らなかったり携帯電話を入れるには大きかったりと個人的には微妙に使い道に悩む一品でした。そこに活路を見い出してくれたのが生後8カ月になる僕の姪。この子にこれを見せたところ大喜び。ちょっと手に持たせてみたら全力で手放さない姿勢をとりはじめました。天然無垢であるランカと姪を虜にするこのデザインは、きっと不動のものなのでしょう。ということで、「買ってよかったな～」と思ったのでした。ちなみに、実用においては、携帯音楽プレイヤーとイヤホンをまとめておくのに非常に便利。写真のオオサンショウウオさんの口から出ている赤いケーブルは、モンスタービーツのイヤホンコードです。口元はちゃんとマジックテープで閉じておくことができるので、大事なイヤホンを使っている場合は、地味～に重宝する一品ではありますね。

―人生に悩む人よ―

藤やん・うれしーの 悩むだけ損！

第3回

今回の相談

隣のカップルの声がうるさいです。どうやって注意したらよいでしょうか。（二十代男性）

藤村より

えー、もう、どうでもいい質問ですね。答えといたしましては、

「知らねぇよ」と、

いうことですけども、私自身、声がデカいということもありまして、注意を受けたことがある人間ですので、一言申し上げておきましょう。

「大目にみていただきたい」と。

自分の口臭を自分がわからないように、声がデカい人間というのは、自分の声のデカさに気づかないものであります。ですから本来、一緒にいる者が「おい、うるさいよ」と注意してやるべきものでありましょうが、なかなかそうはいかない。というのも、声がデカい人間は、「そうだッ！　その通りッ！」なんつって相づちもデカい。デカい声で相づちを打たれると相手も気持ちいいもんで「おまえもそう思う？　だよねー」なんつって別に注意なんかしない。逆にデカい声で「そうじゃねえよッ！」なんて言われると相手もカッとして、「いいんだよ！　これでッ！」なんつって声がデカくなり、「おい！　やめろよッ！」なんつってグループ全体のトーンが上がって、もはや自主規制はきかなくなる。だから声がデカいやつがひとりいると、それはもうどうしようもない。ただ、声のデカい人間に対しては、自戒もこめて、こう言いたい。周りにうるさがられるのは、もうしょうがない。だからせめて、周りの人が聞いても、楽しくなるような会話を心がけよと。そうすれば、世の中丸くおさまるものだと。

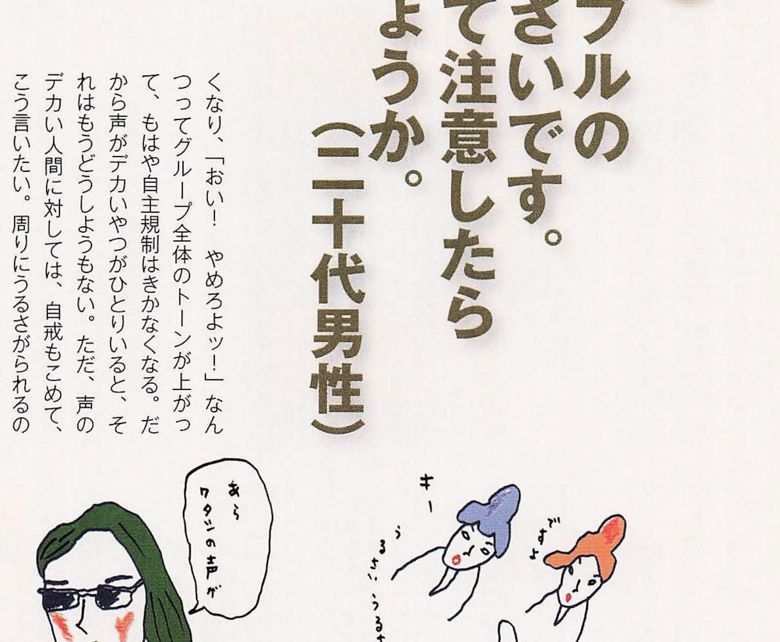
一番大事なのは、「すべてを丸くおさめる」ということ

最近、こんなことがありました。あるレストランで大笑いしながら昼メシを食べておりました。その時は、私ともうひとり声がデカいやつがいたもんだから、会話はさらにヒートアップして、さすがの私も「これはちょっとうるさいかも」と思っていたところ、案の定、近くのテーブルにいた年配のご婦人がツカツカとやって来てこう言いました。「あなたたち、もう少し静かにしなさい」と。我々はすぐに立ち上がり、大きな声で「すいませんでした！」と、頭を下げました。するとご婦人は、「あはははは！　ほんと元気がいいわね」と笑い、「じゃあね」と去って行きました。

他人に注意する場合、まずは勇気が必要でしょう。勇気のある人は少なからずいる。もしくは「くそッ！　うるせぇなぁ！」という怒りの感情があるでしょう。こんなものは、誰でも持っている。「おい！　うるせぇぞ！」と相手に言葉をぶつければ、それで怒りは発散される。でも一番大事なのは、「すべてを丸くおさめる」ということじゃないでしょうか。そこに必要なものは、知性。「元気がいいわね」と笑える余裕と気品。大人はこうありたいと思いますね。

まぁ、注意された私が言うこっちゃないけど。

藤村忠寿



イラストレーション／鯨森惣七（くじらもり そうしち）　室蘭出身。東京の八丈島で漁師とともにダイバーとして働き、のちにCM制作の職に就く。その後、札幌に移住。広告やイラスト、店舗デザイン、陶芸など様々なジャンルにその豊かな才能を発揮する。HTBより絵本「ペ・リスボーの旅・ダラララー」が好評発売中。

嬉野より

そもそも「注意」とは、「意を注ぐ」と書くわけです。このことに注目しながら、ここから少し考察を重ねていきたいと思います。たとえば、ある日のことだとお考えください。あなたは何かをきっかけにして、「おや?」と思って相手の行為に「意を注いだ」のです。そしたら、「あぁ、あの人、今、間違ってる」と、相手の行為がルールを逸脱するものである事に気づいたのです。そこで、あなたはこう思います、「自分が気づいたものは、相手にも気づかせてあげなければならない」と。その想いは、「逸脱している事を気づかせることが修正をうながす一助となる」と期待すればこそです。その期待をこめて、あなたは「もしもしあなた。あなたは今、間違っていますよ」と、注意するのです。

相手は、あなたから注意されたことがきっかけとなり、初めて自分の行為に意を注ぐわけです。そして注いだ結果、自分の行為がルールを逸脱するものであることに気づき、驚くのです。「わ! ほんとだ! オレ今まずいですね! 逸脱してますね」と。そして慌てて軌道を修正してルールを守ろうとするわけです。かくのごとくして「注意するという行為」は、ここにめでたく機能したことになるわけです。

つまりです。「注意する」という行為が正常に機能するためには、当然のことながら「注意する」「注意される」という双方に、同様にルールを守る気持ちが強くあることが前提になければならないというわけです。その前提があればこそ、注意された方も「いやぁ気づかせてくれてありがとう!」と感謝する気になるわけです。

例えばです、目の前で財布を落とした人がいたとしますよ。あなたは財布の落ちた「ドサッ」という音をきっかけに、彼の足元に意を注ぐ。注いだ結果、彼の懐から財布が落ちている事に気づいた。そして「もしもしあなた、今、財布を落とされましたよ」と注意する。

相手はあなたに注意された事をきっかけとして自分の足元に意を注ぐ。すると自分の財布が地べたに落ちていることに気づき、驚くのです。「いかん、いかん、これでは大損してしまう」と。そして慌てて軌道を修正しようと腰を屈め、落ちた財布に手を伸ばす。そして彼はあなたに感謝し、礼を言うのです。「いやぁ、気づかせてくれてありがとう」と。これは「注意する」「注意される」双方に、「財布は常に持ち主の元に」というルールを守る気持ちが前提にあったから「注意するという行為」が正常に機能したのです。

では、ここからいよいよ本題ですが、どうして「財布を落としましたよ」という「注意」は穏やかな感謝の内に機能するのに、「うるさいですよ」という「注意」は、穏やかな感謝のうちには、とてもじゃないが機能しないだろうと、注意する前から思えてしまうのでしょうか?

「注意するという行為」に出る場合は、双方に守るべき共通のルールが存在するか否かを検討しなければならない

そうです。相手に「うるさくしてはならない」というルールを守る気持ちが同様にあるとは思えないからです。ではいったい、何故「ない」のでしょうか。

ここで、いまひとつ考えて見なければならないことがあります。それは、あなたのお部屋の壁が、お隣のカップルのいかなる声も通さぬほどに強力な防音壁であったらどうだったかということです。そうです。そうであれば、あなたのお悩みは初めから無いものとなるのです。

つまりこの場合、見落としがちですが、問題は壁なのです。

ですから、あなたが「注意する相手」は隣のカップルではなく、大家さんだということです。大家さんは、あなたから家賃をもらっているわけですから、その金額に見合った環境を提供する責任があります。あなたとしては毎月大家さんに家賃を支払っている以上、快適な環境を要求する権利があるわけです。ですからこの双方には、同様に守るべき共通のルールがあることになります。となると、「注意するという行為」が正常に機能する条件が揃っていることになるわけです。あなたは、こう大家さんを注意するでしょう。

「壁が薄すぎるからか、隣の声が洩れてきて日常生活に支障をきたすから、壁を防音壁にしてくれ!」と。

「隣がうるさい!」とクレームをつけるのではなく、あくまでも「おまえんとこの壁が薄すぎる!」とクレームをつけ大家に食い下がるのです。そうすれば、どうしたって隣とは喧嘩にならないのです。そして、大家さんに壁は厚くできないよと言われたら「じゃぁ、家賃を半額にしろ」とゴネルのです。そんなことはできない、文句があるなら出て行けと言われたら「じゃあ、引越し代と、次のマンションの敷金礼金おまえが持て」と、再度、大家にゴネるのです。まぁ、あなたの納得する結果に決着するかは大家しだいですが、それでも「注意するという行為」に出る場合は、双方に守るべき共通のルールが存在するか否かを検討しなければならないということが、これで分かったかと思います。仕事に疲れ、部屋に戻ってホッとしたいのは誰しも同じことです。それはあなたもそうであり、隣のカップルもまたそうであるのです。その双方の大事なプライベートを守りきれていないのは、実はその薄い壁のせいなのです。であれば、注意すべきは大家であり、不動産屋であるのです。

だからね、あなた、敵を間違えてはならないのです。それが世渡りの極意なのでありますよ。

水曜どうでしょうを手がけるディレクター陣が、みなさんのお悩みに向かいあいます!



嬉野雅道
Ureshino Masamichi

1959年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」カメラ担当ディレクター。番組HPでのエッセイ風日記で、全国の奥さんたちを魅了する癒し系。愛称は「うれしー」。

藤村忠寿
Fujimura Tadahisa

1965年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」チーフディレクター。番組のナレーションなども手掛け、「藤やん」「ヒゲ」の愛称でファンから親しまれる。



本コーナーでは藤やん・うれしーにぶつけてみたい「お悩み」を大募集! 長文のものをはじめ応募いただいたお悩みは、要点のみを編集・抜粋して掲載する場合もありますのでご了承ください。郵便番号、住所、氏名、年齢、ペンネームを書き添えて、ハガキまたはメールにて、以下の宛先までお送りください。

〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「藤やん・うれしー お悩み」係
メールアドレス games-dokusha@ml.asciimw.jp ※件名は「藤やん・うれしー お悩み係」でお願いします。

「隣」は「隣」でも、いろんな「隣」があるんですね……。(担当編集)



かにめし弁当（かにめし冷凍版）

（JR北海道・函館本線 室蘭本線 長万部駅／北海道）

長万部（おしゃまんべ）の名物駅弁が気軽に自宅で味わえる 冷凍・真空パックで全国に届く北海道の味



▲駅弁の「かにめし弁当」は、長万部駅や列車内で購入可能。木製の折に入り、付け合わせもついて￥1,050（税込）。

じゅし　おしゃ～まんべ！

石丸　また読者おいてけぼりのボケですか…。

じゅし　故・由利徹師匠の有名なギャグじゃないか！　お葬式のときには、長万部町から弔電が届いたとか…。

石丸　へえ、それは知りませんでした。

じゅし　ということで、試食会開始！

石丸　冷凍の真空パックで届くんですね。まずは電子レンジで3分ほど温めて…。

じゅし　うお、蒸気で袋が膨らんでる！　開けるときにはヤケドに注意だよ！

石丸　開けたとたんに、カニの匂いがすごいですね。ではいただきま～す！

じゅし　う～ん、カニがいっぱいでたまらんね。しかもカニと一緒にタケノコが混ぜてあって、カニの味に加えてシャキシャキとした歯ごたえも同時に味わえて、食感アップ！

石丸　タケノコの味が主張しすぎてないので、純粋にカニの味が楽しめますね。

じゅし　ご飯は北海道産米なんだとか。冷凍で届くから、温めると普通のお弁当よりもご飯がふっくらしているように感じるね。

石丸　真空パック&冷凍保存だから、賞味期間も長いです。冷凍庫に入れておけば、賞味期限が約6カ月もありますよ。

じゅし　まとめ買いして、保存しておくのがいいかもしれないね。夜中にお腹が減ったときとか、すごく便利かも。ゲームの攻略プレイで徹夜するとき用に、買いだめしておいたらどう？

石丸　いやあ…何個買いだめしても、1日で食べきっちゃう自信がありますよ！

じゅし　よい子はマネしないでね！

かにめし弁当（かにめし冷凍版）

価格◆￥788（税込）
問合せ先◆有限会社かにめし本舗かなや
〒049-3521
北海道山越郡長万部町字長万部40番地の2
TEL：01377-2-2007
FAX：0120-44-4374
E-mail：info@e-kanaya.com
HPアドレス：http://www.e-kanaya.com/
※通販可能な商品は「かにめし冷凍版」です。
駅弁の「かにめし弁当」は通販していません。
※送料は地域によって異なります。

じゅし　美味いものには目がないグルメ編集者。旅行先を決める基準は、美味いものがあるかどうか、らしい。「ほや特集」企画で石巻に取材に行って、豪遊したという噂!?

石丸　週に4回はフタの閉まらない超大盛カラアゲ弁当を食べる、大食い編集者。座右の銘は、「豚丼と牛丼、迷ったのなら、両方食べればいいじゃない」。

featuring ぱすぽ☆

SORATOBU GIRLS

Natsumi Iwamura
Sako Makita
Kaho Sakuma
Ai Negishi
Makoto Okunaka
Mio Masui
Shiori Mori
Anna Tamai
Naomi Anzai
Yukimi Fujimoto



「旅」をテーマにしたガールズロックグループ「ぱすぽ☆」。メンバーをクルー、ファンをパッセンジャーと呼ぶなど、独自の世界観を持つ今年要注目のグループの初グラビアを掲載！　十人十色の翼で大空へTAKE OFF！

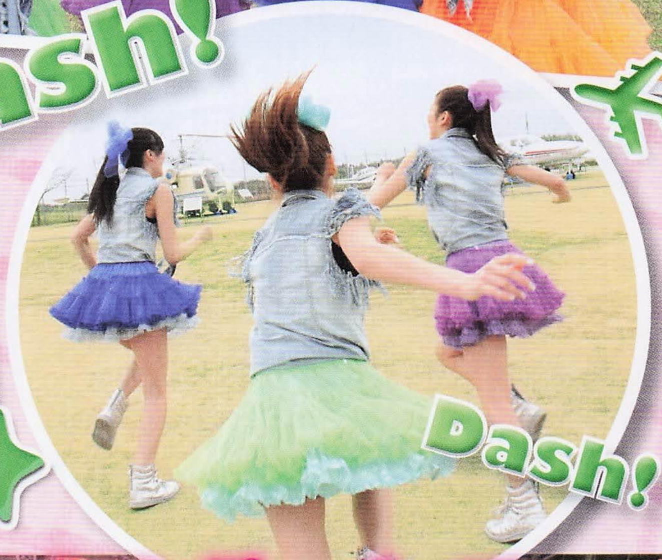
撮影●**塚原孝顕**　ヘアメイク：メランジ　撮影協力：航空科学博物館


Push!
Push!
Dance!
Dance!
LOVE♡LOVE
TAKE OFF♡
ぱすぽ☆☆☆
電撃ゲームズ
Saco
PASSPO♡
NYAN×2





Dash!



Dash!

十人十色の夢★パスポートで



TAKE OFF!


Saco
SMコーデ!!
LOVE
Let's
Flight!!!!!


TAKE☆OFF
MU-2








GLAMOROUS
GLENNIS






Cool
Sexy
GirL




Passpo!!


PassPO
Take☆OFF









安斉 奈緒美

●1992年4月16日生まれ　●埼玉県出身　●ニックネーム：なおみん／唇がチャームポイントで美容が大好き。濃&濃'sの1人



森 詩織

●1992年11月8日生まれ　●東京都出身　●ニックネーム：もりし／いつでも笑顔と元気を忘れないぱすぽ☆のムードメーカー的存在



根岸 愛

●1992年9月27日生まれ　●埼玉県出身　●ニックネーム：あいぽん／ゲームが大好きなぱすぽ☆の頼れるキャプテン!



槙田 紗子

●1993年11月10日生まれ　●神奈川県出身　●ニックネーム：さこてぃ／アイドル観賞が趣味でダンスも得意な地味かわ系



奥仲 麻琴

●1993年11月18日生まれ　●埼玉県出身　●ニックネーム：まこっちゃん／ぱすぽ☆のマスコット的存在。M&M'sの1人



増井 みお

●1994年10月6日生まれ　●東京都出身　●ニックネーム：みおみお／アニメや漫画が大好きで表現力豊かなM&M'sの1人



玉井 杏奈

●1995年1月31日生まれ　●東京都出身　●ニックネーム：あんにゃ／メンバー最年少ながらセクシーに魅せる踊りは必見!

ぱすぽ☆メジャーデビュー決定!
メジャーデビューシングル「少女飛行」4/6発売!!

ついにメジャーデビューが決定したぱすぽ☆。キャプテンの根岸にデビューに向けての意気込みやグループの特徴などを語ってもらった!

根岸　ぱすぽ☆は、ダンスやフォーメーションの動きが目まぐるしく変わるのが特徴で、曲も「ガールズロック」と銘打ったノリのいいものばかり。メジャーデビューをきっかけに興味を持ってくれた方は、毎週のようにライブを行っているので、ぜひ一度体感してもらいたいですね!　メジャーデビューについては、今までのファンの方から「変わってしまうんじゃないか?」と心配されることもありますが、メンバーともミーティングをして問題を解決していくようにしていますし、これまで以上に最高のパフォーマンスをお見せするための努力は惜しまないつもりです。「少女飛行」は私たちの「今」がたくさん詰まった曲なので、聴いていただけたら嬉しいです。



メジャー第1弾シングル
「少女飛行」

■2011年4月6日発売
■¥1,000(税込)
■発売元：UNIVERSAL J
各メンバーのジャケット仕様も同時発売予定



藤本 有紀美

●1992年4月11日生まれ　●東京都出身　●ニックネーム：ゆっきぃ／メンバー最長身でダイナミックに動くチーフパーサー



佐久間 夏帆

●1992年6月19日生まれ　●福岡県出身　●ニックネーム：むっしゅ／大人っぽい雰囲気でモデルを夢見る、濃&濃'sの1人



岩村 捺未

●1991年7月29日生まれ　●神奈川県出身　●ニックネーム：なちゅ／メンバー最年長でアイスクリームが主食なほど大好き!


PSP
PlayStation Portable
地球の危機だ！
予約を急げ!!
地球防衛軍2
EARTH DEFENSE FORCES 2
PORTABLE
4月7日 発売予定
予約受付中！
数量限定 2本セット
地球防衛軍2
EARTH DEFENSE FORCES 2
PORTABLE
ダブル入隊パック
巨大生物VSオレたち！ アドホック通信で最大4人が参戦可能。
2本入ったお得なパックが登場！
【ダブル入隊パック】希望小売価格：6,279円（税込）
初回限定特別版
仲間と通信機能を使って作戦をたてたり、連携して巨大な敵を倒そう！ 新武器・新ステージも登場！ 2人でプレイするなら「ダブル入隊パック」がオススメ！
3,801円も安い!!
CERO B 12才以上対象
【通常版】希望小売価格：5,040円（税込）
©2011 SANDLOT ©2011 D3 PUBLISHER
D3PUBLISHER
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社ディースリー・パブリッシャー 〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂一丁目9番5号 渋谷スクエアA 2F
【ユーザーサポートサービス】 午前9時～午後9時（年中無休） 受付電話 東京：03-5428-3458／名古屋：052-774-0638
※ゲームの攻略、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予めご了承ください。

電撃ゲームス

Vol.18

デンゲキニンテンドーDS 4月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年2月26日発行・発売 第11巻 第8号 通巻183号
発行人：渡部雅人
編集人：江口聡
発行：アスキー・メディアワークス
〒160-8326
東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL.03-6866-7530（編集）
発売：角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8528（営業）

ASCII MEDIA WORKS

定価650円
本体619円

雑誌 16536-04
Ⓛ-2011/4/27

4910165360412
00619

 印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan